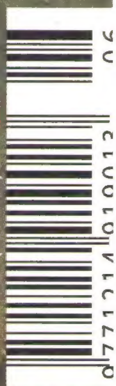
9 GB DVD: Nejlepší bonusy pro vaše hry

MAGAZÍN VŠECH HRÁČŮ

DOUPĚ

www.doupe.cz



AGE OF EMPIRES 3

Legenda se vrací

Imperial Glory

Napoleon by puknul závistí

Psychonauts

Nejšílenější hra nového milénia

Doom 3

Zlo se vrací na Xboxu

Téma čísla

Herní technologie

Nejpoužívanější enginy historie a současnosti

Přes 25 recenzí PC, konzolových i mobilních her!

PlayStation 2

XBOX

Svět her Presto·CS COMPUTER

PlayStation

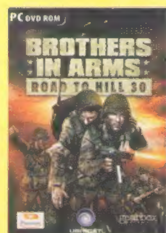
PC CD HRY

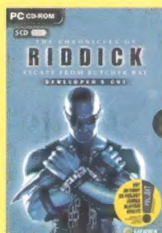
Více než 1 300 titulů her pro PC, X BOX a PS 2. Za dobré ceny.

Ukázka z nabídky her pro PS 2 a X BOX

Kompletní ceník Vám zašleme zdarma.

www.hrypresto.cz

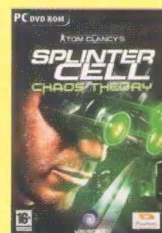

Brothers in Arms 948,-

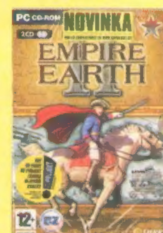

Riddick 948,-

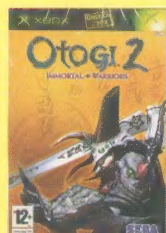

NFS 2 Underground 2 748,-


The Punisher 1.198,-

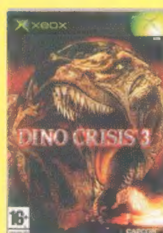

World of WarCraft 1.448,-


Splinter Cell Chaos Theory 1.298,-


Empire Earth 2 948,-


Otogi 2 1.648,-


Splinter Cell 698,-

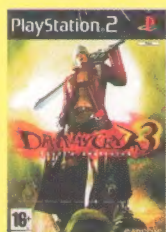

Dino Crisis 3 998,-

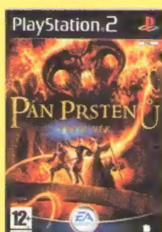

Doom 3 1.798,-


MidnightClub 3 1.748,-


X-Men Legends 798,-


Oddworld Strangers Wra 1.748,-


Devil May Cry 3 1.498,-


Pán Prstenů třetí věk 948,-


Cold Fear 1.598,-

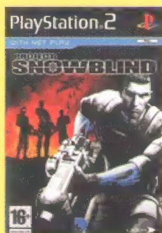

Gran Turismo 4 1.698,-


NFS Underground 2 1.198,-


Killzone 1.198,-


Star Wars Ep. 3 1.698,-

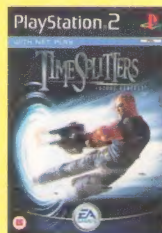

Haunting Ground 1.398,-

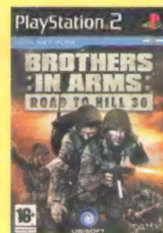

Project Snowblind 1.498,-


Metal Gear Solid 3 1.698,-


Mercenaries 1.498,-


Ace Combat 5 1.798,-


Time Splitters 3 1.698,-


Brothers in Arms 1.598,-

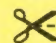
Zasíláme na dobírku do 24 hodin. Volejte 224 23 25 95, 222 31 35 57, 605 926 573

Poštovné při objednávce dvou kusů her neúčtujeme! Na veškeré zboží poskytujeme záruku.

ADRESY PRODEJEN **Presto CS. SVĚT HER** pondělí - pátek: 9.30 - 18.00, sobota: 9.30 - 14.00

Hry na PlayStation a PC CD-ROM:
- **Zlatnická 4, Praha 1, 110 00 - tel.: 222 31 35 57**
- pasáž Jiřího Grossmanna, Politických vězňů 14, Praha 1 (vstup také z Václavského náměstí pasáží Jalta) - tel.: 224 23 25 95

Hry pouze na PlayStation:
- Národní obrany 31, Praha 6 (200 m od metra Dejvická)



Slevový kupon pro nákup zboží.

6% Presto·CS COMPUTER

V zajetí Ameriky

Co dělala vaše oblíbená redakce v době, kdy červnové Doupě přicválalo na stánky? Spokojeně se válela na pobřeží Tichého oceánu. Nevydali jsme se přitom na dovolenou (nádherná představa), ale za prací a povinnostmi. V době výroby tohoto čísla v tiskárně začala a zároveň už i skončila E3, největší světová herní výstava, která je malým svátkem i dostaveníčkem celého herního světa. Cesta do slunného Los Angeles se ale neobešla bez komplikací. Už v minulém čísle jste si mohli přečíst naše první dojmy z vyplňování formulářů pro udělení víza do USA. Není ovšem nad osobní schůzku s pracovníky americké ambasády. Americký neustálý optimismus a slogan „keep smiling" sálá všude okolo, na lavičkách se potí nervózní žadatelé. A o čem si s námi při osobním pohovoru povídali zaměstnanci velvyslanectví? O počítačových hrách. Vy jste nevěděli, že na americké ambasádě letí Civilizace a Rise of Nations? My také ne, ale už jsme moudřejší.

Návštěvu ambasády jsme ve zdraví přežili, obstála i naše angličtina a vy se tak můžete těšit na letní dvojčíslo Doupěte, které kromě plné hry přinese i rozsáhlý E3 speciál nebo představení konzolí nové generace. O nic méně nabitých není ani sto aktuálních červnových stránek. Minimálně se v nich vyžívá moje maličkost, která si osahala a zrecenzovala první skutečně výjimečnou hru letošního roku. První perlu. První herní zázrak. Psychonauts jsou při letmém pohledu infantilní hloupost pro děti, ale v jádru ukrývají atmosféru a humor, který je vysvobozením ze stereotypu nudných akčních her. Volejme společně sláva a chtějme více podobných her. Budeme pak mít i o jednoho spokojeného šéfredaktora více.

Dost bylo mé sebestřednosti, vždyť tenhle úvodník má být především o Doupěti. Takže hezky popořadě a systematicky. Šesté číslo se stalo obětí naší nevázané fantazie. Výsledkem je speciál Pokračování, která chceme, v němž jsme detailně popsali obsah a podobu dalších dílů slavných sérií. Možná budete sami překvapeni, jakým směrem by se měl vydat herní svět podle redakce Doupěte. A proto si neodpustím i malé doplnění: nemusíte nás vždy brát vážně.

Na jedné straně humor, na druhé striktní fakta a skutečnosti. Téma čísla Herní technologie vás detailně seznámí s pozadím vizuální podoby her a nejčastěji využívaných enginů. Věděli jste, že podle původního návrhu jsme měli v Unrealu pilotovat obří roboty? Naše téma vám navíc prozradí, za kolik jsou k mání enginy Unreal 2.5 nebo Quake III. To pro případ, že byste si chtěli ve volném čase ukuchtit vlastní hru.

Řeč samozřejmě bude i o titulu, který jste jistě poznali z obálky. Age of Empires III vypadá na pořádný evoluční skok a každé přičichnutí ke hře nás okouzluje stejně jako příjemný parfém na těle krásné ženy. Neděláme si ale iluze. Vaše pozornost jistě směřuje především k rubrice recenzí. Vládnou jí Psychonauts, Imperial Glory, Stronghold 2, Cossacks 2 a další hry, které rozbíjí akční stereotyp posledních měsíců. Neprotestujme a buďme jim vděční. Hraní přece není jen o silácких hrdinech a spotřebě nábojů, že by se za ni nemusel stydět ani James Bond.



Kamil Gric, šéfredaktor

V lůně Doupěte aneb ze života redakce

• Věštba se vyplnila! A nutno dodat: bohužel. Jestli byla příprava některého čísla obzvláště náročná, byl to případ šestky. Nejenže jsme kvůli E3 museli mít hotovo dříve, než je obvyklé, ale jako naschvál vycházely nejlepší hry až těsně před uzávěrkou nebo byly v horším případě odloženy. Nakonec jsme ale vše zvládli s opuchlými očními víčky, bolestí hlavy a nepřítomnými výrazy ve tvářích se vydali na týden opalovat k Pacifiku.

• Tedy opalovat… jak se to vezme. Na E3 jsme měli připravený natolik nabitý program, že jsme černé brýle a krém s faktorem 20 mohli bez starostí nechat doma. To máte schůzku v deset hodin, pak v jedenáct, ve dvanáct začátek zajímavé tiskovky a ve dvě zase zpátky k dalším prezentacím. Ještě, že letos byly nějaké stánky i před Convention Center, jinak bychom si kalifornské sluníčko ani nevychutnali.

• Pokud si myslíte, že poslední dny před odletem zaměstnávaly redakci Doupěte hádky o tom, která hra bude na E3 nejzajímavější a která konzole nejpokrokovější, musíme vás zklamat. Místo toho jsme poněkud přízemně nadávali Američanům, že mají jiné napětí v elektrické síti, že měří teplotu na podivné stupnici, že zakazují vozit přes oceán potraviny. Pokud by vám Kamil (nebo nedej bože nějaký nový šéfredaktor) náhodou v příštím úvodníku tvrdil, že původní redakce hrdinně zahynula při výkonu povolání, nevěřte mu – jen jsme nafasovali špatné stravenky. Sice se říká, že člověk vydrží třicet dní bez jídla, ale počítá tato poučka i s metabolismem herního novináře po uzávěrce?

• Každopádně slibujeme, že pokud to přežijeme, v příštím čísle vás zavalíme informacemi, obrázky, drby ze zákulisí i dojmy z LA. Nebudou chybět ani rozsáhlé galerie hostesek a v rámci zachování objektivnosti vysílání se pokusíme i našim čtenářkám zprostředkovat nějakého svalnatého amerického „hostese" – doufáme, že bude mít Vin Diesel čas.



• Jestli jsme vše přežili, budete moci zjistit nejen v prázdninovém dvojčíslu Doupěte, ale také na stránkách naší webové sestřičky Doupě.cz, speciálně v novém diskusním fóru na adrese forum.doupe.cz, kam občas i my v průběhu práce zaskočíme, abychom si popovídali o nejnovějších hrách, konzolích nebo se jen pousmáli u pomalu se rozšiřující zásobárny vtipů.

• Vtipem rozhodně není podtitul Doupěte – magazín všech hráčů. Jsme rádi, že nás zásobujete nejen novými příspěvky do listárny či Mikroskopu, ale také zajímavými podněty. Jeden z nich se týkal rozsahu zpráv v novinkové rubrice. Proto od tohoto čísla dostaly novinky věnované důležitým titulům větší prostor. Hry jako Gothic 3 nebo Prince of Persia 3 si to rozhodně zaslouží!

Imperial Glory

Dvě hry z prostředí napoleonských válek. Imperial Glory a Cossacks 2 se utkaly v červnovém Doupěti, ale vyhrát mohl jen jeden.



INDEX RECENZÍ

PC

Konzole

PC

Speciál čísla

Novinky

Téma čísla

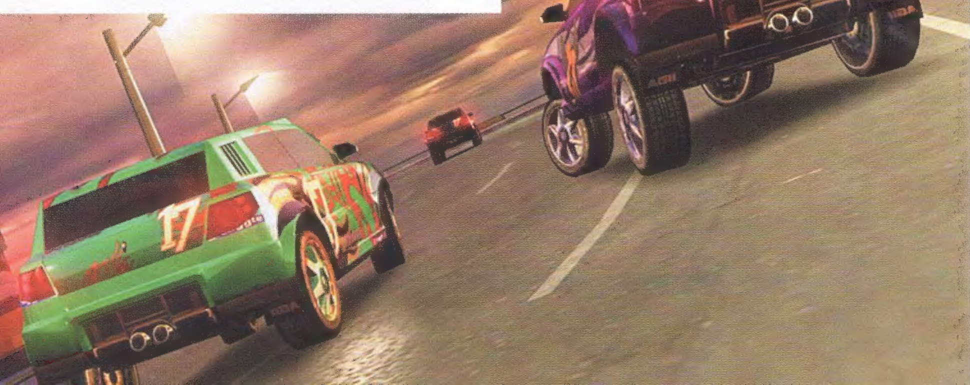
Preview

Naostro









Doupě – měsíčník ze světa PC i konzolových her
doupe@doupe.cz

(e-mailové adresy většiny níže uvedených osob jsou tvořeny podle vzoru jmeno.prijmeni@cpress.cz, není-li uvedeno jinak)

PUBLISHER
Pavel Pospíšil

REDAKCE
Šéfredaktor: Kamil Gric
Zástupce šéfredaktora: Jan Morkes
Stálí spolupracovníci: Martin Zavřel, Martin Boček, Tomáš Vrána, David Sláma, Alan Jarrar, Michael Stern, Robert Zimmerman, Michal Acler, Petr Urban, Ivan Lukáš, Radek Bábíček, Miroslav Jahoda

Art director: Martin Daněk
Obálka: Martin Daněk

VÝROBA, DISTRIBUCE, MARKETING
Produkce: Marcela Veselá, Klára Kejdová, Eva Větěchová
Sazba: Pavel Junk, Michal Bártů
Manažerka distribuce: Marcela Rešková
Manažerka marketingu: Eva Sedláková

PŘEDPLATNÉ
casopisy.cpress.cz
Předplatné pro ČR
predplatne@cpress.cz, tel.: 545 113 713
reklamace@cpress.cz, tel.: 545 113 713
Předplatné pro SR
casopisy@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702,
reklamacie@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702

ADRESA REDAKCE
Computer Press Media,
Lidická 28, 602 00 Brno

INZERCE
Produktový manažer: Hubert Rajtr
Computer Press Media Praha
Iva Bartošová, Renáta Bělíková, Anna Erbanová, Aleš Hemek, Petra Lahvičková, Richard Mařák, Alexandra Poláková, Hubert Rajtr, Barbora Terebová, Pod Vinicí 23, 143 00 Praha 4-Modřany tel.: 225 273 930-3, fax: 225 273 934

Computer Press Media Brno
Jitka Cívková Lidická 28, 602 00 Brno-Bystrc tel.: 545 113 711, fax: 545 113 712

Computer Press Media Ostrava
Rudolf Volný Fráni Šrámka 5, 709 50 Ostrava-Mariánské Hory tel.: 596 624 659, fax: 596 634 734

Computer Press Media Bratislava
Jana Brisudová (jana.brisudova@cpress.sk) Hattalova 12, 831 03 Bratislava tel.: +421 2 44 46 29 17, fax: +421 2 44 45 20 46

Foreign Contatcs
Věra Harvánková (vera.harvankova@cpress.cz) Lidická 28, 602 00 Brno, Czech Republic tel.: +420 545 113 771 fax: +420 545 113 712

VYDAVATEL A ADRESA REDAKCE
Computer Press Media, a. s. nám. 28. dubna 48, 635 00 Brno-Bystrc
Chairman of the Board: Jiří Hlavenka
Media Director: Pavel Pospíšil
Business Director: Jaroslav Martinec
Marketing Director: Tomáš Kudweis
Internet Development & Business Director: Rudolf Volný

Tisk Moraviapress, a. s.

REGISTRACE ISSN 1214-9195, MK ČR E 15557
Rozšiřují PNS, Mediaprint & Kapa a soukromí distributoři. Podávání novinových zásilek povoleno Českou poštou, s. p. OZJM Ředitelství v Brně č. j. P/2-4623/96 ze dne 12. 11. 1996. Podávanie novinových zásielok pre Slovenskú republiku povolené RPP Bratislava, č. j. 485-RPP/95 zo dňa 20. 1. 1995.

(c) Computer Press Media, a. s.

Pokračování, která chceme

Hry jsou jako ženy. Šeptají vám do ouška sladká a lichotivá slovíčka, provokují vás svým šarmem a nabízí se do té chvíle, než jim podlehnete. Dají vám okusit každé své křivky, aby jednoho dne zmizely z vašeho života a zůstaly jen letmou vzpomínkou. Existuje málo her, které nás pohltily svým vlastním světem, u nichž bylo probuzení stejně bolestivé jako zlomené srdce. Jsou naší životní láskou a toužíme po jejich návratu. Které hry jsme si vysnili a ony stále nepřichází? A jaké by měly být?

Upozornění: Při tvorbě článku jsme dali průchod naší fantazii a mnohé z novinek a vylepšení jsou jen naším zvrhlým přáním – nikoliv reálnými inovacemi, které můžeme od her současnosti očekávat.

THEME HOSPITAL 2

Bývalí zaměstnanci Bullfrogu utíkají od EA a spolu s Peterem Molyneuxem, kterého už nebaví být „filmařem ani bohem", brousí a připravují lékařské nástroje v pokračování Theme Hospital. Stejně jako ostatní hry dnešních dnů i pokračování TH by se přesunulo do třetího rozměru. Detailně bychom si mohli vychutnat rentgen těla v celé jeho kráse, každou operaci či pitvu bychom měli jako na dlani. Převaha mužů-vývojářů by vyústila i v řadu speciálních bonusů, včetně možnosti potají nahlížet pod krátké sukně atraktivních sestřiček. Cenzura si ale asi vyžádá své a aby hra splnila veškeré požadavky marketingu, původně lechtivější verze se dočká řádných úprav, mladé a pohledné sestřičky vymění přesluhující důchodkyně a poslední zbytky sexuálního podtextu zmizí s rozmazáním obrazu. Naštěstí se určitě odněkud záhadně vynoří neoficiální patche, napravující tyto „nedostatky".



Cenzurovaná verze

Necenzurovaná verze

Ingredience: 3D grafika, detailní zoom, krásná stehna sestřiček, cenzura

DUNE 3



Titul, který stane na počátku dalšího evolučního kroku strategických her. Dune 3 se věrna historickému pozadí vrhne vpřed inovacím, novým trendům a definitivně přejde do světa, o kterém jsme doposud jen bláhově snili. K třem základním rozměrům se přidává čtvrtý – čas. Neexistuje omezení času a existence, současnost se prolévá s minulostí. Megalomanské pojetí by přitom vyústilo i v další novinky. Skutečně nelineární mise, nekončící mapy, pouštní červy velikosti Hradčan. Suroviny se nezískávají pravěkou těžbou, přichází doba telekineze. Válka se nevede na skutečných, ale jen virtuálních bojištích. A spolu s hrou obdržíte také myš, která zvládne všechny čtyři rozměry.

ŠÍLENSTVÍ

Ingredience: Původní Dune, čtvrtý rozměr, virtuální realita a čeští političtí červi

DUNGEON MASTER 3



ŠÍLENSTVÍ

Jen zkušený alchymista pozná podle čichu, zdali se jedná o léčivou rostlinu



Dungeony nejsou v módě. Prastaré kobky a fantasy nepřátelé dnes nejen neoslní, ale ani nepotěší více než pár pamětníků, a rozhodně neuspokojí peněz chtivé vydavatele. Jenže třetí Dungeon Master by šel na věc nejen zostra, ale především chytře. Prostředí by zůstalo zachováno, dokonce ani grafika by nepodlehla moderním trendům. Dočkali bychom se uhnívání příšer v reálném čase, hra by věrně simulovala zápach v kobkách a z 9 přiložených DVD by si mohl každý vybrat herní skin podle své chuti. Děti by preferovaly školní ztvárnění DM3, v němž by na ně místo rytířů a příšer útočili profesoři (s pravítkem v ruce a z úst se linoucím pokřikem „Škola základ života!"), ženy by v pokojích svého bytu bojovaly s nepořádkem a muži by vzaly za vděk návštěvou parlamentu.

Ingredience: Rozklad lidských ostatků v reálném čase, technologie smyslového vnímání, původní herní prostředí, řada skinů pro změnu prostředí

DYNA BLASTER 2

Dyna Blaster 2 neunikne chapadlům současného marketingu a z nevinného projektu se stává ambiciózní, technologiemi podpořený uragán. Souboje jednoho až čtyř hráčů nahradí velké párty stovek účastníků, kteří se budou za asistence policie (velká shromáždění lidí musí být kontrolována) prohánět po obřích bludištích velikosti Antarktidy. Vše bude tentokráte viděno z vlastních očí a pro dokonalý zážitek si budete moci pořídit i 3D brýle značky Dyna Blaster.

Nevinně vyhlížející postavičky jsou v 21. století zatraceny, a tak je nahradí svébytní hrdinové, mezi nimiž musí být přítomen minimálně jeden černoch, jeden Asiat a jedna schopná (a spíše neatraktivní) žena – to aby se Dyna Blaster 2 zavděčila moralistům v USA, oslovila asijské země a v neposlední řadě ženy celého světa.

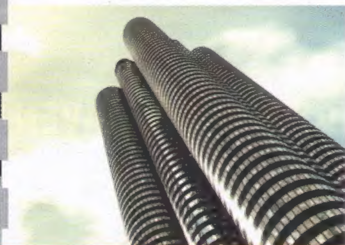


Ingredience: Obří párty, policie, hrdinové s mozkem o velikosti vlašského ořechu, trocha moralizování

CHILDREN OF THE MODERN WORLD (ALIAS CAESAR 2)



Budovatelská trojice Caesar – Pharaoh – Zeus (a jejich nevlastní sourozenec Children of the Nile) se může radovat z narození dalšího bratříčka, který sérii posunuje vstříc 21. století. Historie je přitom definitivně passé a na řadu přichází realita dnešních dnů, která není o nic chudší než časy minulé. Obyčejné chatrče střídají přepychové mrakodrapy a s nimi se mění i váš přímý soupeř. Všemocná božstva nahrazují nadnárodní organizace, symbolem strachu se stává terorismus a přírodním nepřítelem globální oteplování, tajfuny, hurikány, zemětřesení nebo vulkanická činnost. Zmizely by i poslední zbytky náboženství (ať žije ateismus!) a chrámy by nahradila rychlá občerstvení značek KFC a McDonald´s .



Ingredience: Špetka původních her, troška dnešního konzumního světa, ateismu, terorismu a přírodních katastrof

PONG 2

Připadá vám nápad vzkřísit prastarou legendu za pošetilý, možná i zoufalý? Nám také. Neznáme ale hru, která by s takovou ladností smíchala všechny složky příjemné hratelnosti. Pong 2 by přitom koncepčně nepřinesl nic nového. Tvůrci by jej oblékli do slušivého 3D hávu, dnešní době by ale podlehly jiné sféry hry. Dočkali bychom se dlouhé kariéry a rozmanitého množství turnajů, mohli bychom si kupovat lepší vybavení (rozumějte – slušivější pálky) a nebudeme jistě daleko od pravdy s tvrzením, že by se ve hře objevila i variace na některý ze známých multiplayerových módů (Capture the Ball?). Jestli by byl Pong 2 stejně revoluční jako jeho předchůdce, za to bychom ruku do ohně nedali.

PONG'S NOT DEAD



NIKDY NEŘÍKEJ NIKDY

Ingredience: Umělohmotná pálka, mód kariéry, multiplayer, 3D grafika

PLANESCAPE TORMENT 2

Legendární RPG, které žilo ve stínu Baldur´s Gate, ale které svou kvalitou staršího sourozence předčilo. Podmínky by pokračování nebyly příliš nakloněni. Éra Black Isle je definitivně pryč, studio neexistuje a snad jen hromadná modlitba miliónů fanoušků by ztracené vývojáře přivedla svět do lůna, které dalo světu jedny z nejlepších her žánru vůbec. Planescape Torment 2 by opustilo svět izometrie a vydalo by se cestou, v níž by kombinovalo akční a RPG prvky s 3D grafikou. Vše bychom sledovali z pohledu vlastních očí po vzoru Morrowindu, zachován by zůstal jen fantasy svět plný ohavností a nepřátel. Byl by dnešní svět pokračování Planescape Torment nakloněn? Čert ví.



KDO VÍ

Ingredience: Příběh, jaký umí jen Black Isle, 3D grafika, pohled z vlastních očí, důraz na akční složku hry

HARDCORE TIP: CAPITALISM 3

Nejpropracovanější ekonomická strategie všech dob by se ve třetím dílu přestala orientovat pouze na ekonomii, ale spojila by její chod s politickým systémem (jako ve skutečnosti). Krom starostí o hladký chod firmy, nákup, prodej a marketing by tak hráč v roli podnikatele musel lobbovat za své zájmy, potkávat se s významnými politiky, v méně pokrokových zemích rovněž uplácet. Minihry v podobě výlovu kapříků či předávání dvacetníků a padesátníků kamarádům-poslancům by byly jistě vítaným zpestřením jinak dosti statické hry.

Capitalism 3 by měl tři stupně obtížnosti. Nejtěžší kampaň by začínala v roce 2003 v České republice. Hráč by musel překonat místní byrokracii a úspěšně rozjet svůj podnik, přičemž zároveň by měl za úkol dosáhnout premiérského křesla a vydržet v něm navzdory nečekaným problémům co nejdéle (maximálně však 50 let). Do výsledného skóre by se započítávala i velikost bytu, na který si hráč v průběhu kariéry vydělal. Nejúspěšnější podnikatel-politik by se stal opravdovým premiérem České republiky při příští vládní krizi.

MAXIMÁLNÍ REALISMUS



Ingredience: denní tisk, politika, ekonomie, upřímné myšlení

HERNÍ SÉRIE 21. STOLETÍ: UNREAL TOURNAMENT

Unreal Tournament se v 21. století postaví po bok sportovních sérií od EA Sports a rok co rok nabídne nový díl, novou porci akce a ubere i další stokoruny (pardon desetieura) z výplat a kapesného. Skutečnou revoluci přitom přinese až díl se čtyřčíslím 2029 v názvu. Unreal Engine šesté generace nabídne fotorealistickou grafiku a hra se z prostředí planet a vesmírných základen přenese do volného prostoru, kde neplatí zákony gravitace. UT2029 sice postihne omezení být jen jediné herní mapy, její rozsah stovky světelných let nejen v rámci sluneční soustavy ale nabídne prostředí, jehož velikosti se nic nevyrovná. Doporučujeme tedy jediné: Počkejte si dalších 24 let! Teprve potom dostanete za své peníze skutečnou revoluci.



Gothic 3

Žánr RPG **Výrobce** Piranha Bytes **Vydavatel** JoWooD
Homepage Zatím není **Datum vydání** Červen 2006

Německá série Gothic patří zaslouženě k nejlepším RPG titulům poslední doby. Není se čemu divit, poněvadž rozsáhlostí a otevřeností herního světa se vyrovná i Morrowindu a přitom si stále zachovává kompaktní, silnou dějovou linii. Také proto ji dokázali hráči odpustit slabší technické zpracování. Ovšem právě v tomto ohledu má přinést třetí díl dokonalou satisfakci. Příběh tentokrát konečně opustí ostrov Khorinis a uvítá hráče na rozlehlém kontinentu Myrthena. Gothic 3 představí třikrát rozlehlejší svět než již tak monstrózní druhý díl. Tento fakt nahraje především variabilitě prostředí, kdy se budeme plahočit suchými pouštěmi, zasněženými severskými pláněmi nebo z minulosti dobře známými lesy. Myrthena bude oseta asi dvaceti unikátními městy plnými NPC (objeví se i staří známí). Některé z osad budou dokonce čelit obležení orků, z jejichž spárů je budeme moci osvobodit. Ostatně orkové mají nyní hrát daleko větší roli, dozvíme se zajímavá fakta o jejich historii, společnosti i motivacích.

Klasický RPG vývoj hlavního charakteru zůstane zachován, v pozdějších fázích se však dočkáme ještě silnějšího oddělení mezi povoláním mága a válečníka, který se ke kouzlům téměř nedostane. Zajímavé je, že kouzla jako přivolání démona bude možné realizovat jen na určitých místech, např. poblíž zvláštního oltáře. Jak bude hráč postupovat epickým příběhem, který již mimochodem nebude rozdělen na kapitoly, může nabídnout své služby jedné z početných gild. Představeni jsou zatím rebelové, lesní národ a pouštní nomádi.

Po technické stránce Gothic 3 pohřbívá grafickou střídmost svých předchůdců a podle prvních informací se směle staví na úroveň úchvatného TES 3: Oblivion. Podle neoficiálních zpráv by měla být herní postava tvořena až dvanácti tisíci polygony (Unreal 2 měl pro srovnání kolem tří tisíc). Ruku v ruce s vizualizací půjde i propracovaný fyzikální model, dynamické osvětlení a zejména kompletně přepracované ovládání. Již žádné krkolomné kombinace kláves, většina akcí bude přehledně namapována na tlačítka myši. Gothic 3 je skutečně nadějným projektem, uvidíme, jak dopadne boj o hráčovo srdce se zmíněným pokračováním série The Elder's Scrolls.

GOTHIC 2: NIGHT OF THE RAVEN

Zatímco se již pokradmu blíží třetí díl, Atari dosud nebylo schopno poangličtit německou verzi vynikajícího přídavku ke Gothic 2, v originále nazvanou Die Nacht des Raben. Hráčská komunita naštěstí jen nečinně nepřihlíží, a tak si na stránkách www.worldofgothic.com můžeme stáhnout amatérskou angličtinu. Ba co víc, tým nadšenců TNOR CZ (www.g2tnor.wz.cz) připravuje kompletní převedení textů do češtiny. Inu, hráči sobě…





Valve a Vivendi? Rozvod!

Jednání mezi výrobci a vydavateli nemusí vždy končit happy-endem. Dvojice Valve a Vivendi, která spolupracovala naposledy při vydání veleúspěšného Half-Life 2, se definitivně rozešla. Po několikaletém handrkování, kdy na sobě obě společnosti navzájem podávaly soudní žaloby a zároveň připravovaly vydání hry, se jedná o docela dobré řešení. Bohužel pro hráče z něj vyplývá, že tituly od Valve seženou jen přes internet a nechvalně známý Steam.

Zdroj: Gamasutra

5 000 dolarů za Sims filmeček

Lomcuje vámi režisérská vášeň? Nedovedete si svou kariéru představit nikde jinde než v Holywoodu? První krůček v cestě za svým vysněným povoláním můžete udělat právě teď. Na www.sims2.com zrovna finišuje soutěž o nejlepší film natočený ve hře Sims 2. Hlavní cenou je 5 000 dolarů nebo čtyři měsíce v pozici člena vývojářského týmu. Filmečky do délky tří minut musíte poslat porotě do konce května.

Zdroj: homepage

Americké herní zákonodárství

Moderní američtí politikové nenechávají herní průmysl stranou svého legislativního zájmu. Hned ve dvou státech momentálně řeší zákony týkající se prodeje her. V Illinois právě prošel výborem návrh zákona, který ruší doporučující charakter místní ratingové organizace ESRB a nahrazuje jej státní komisí. Zároveň zavádí tisícidolarovou pokutu za jeho porušení. V Kalifornii mezitím neprošel podobný zákon trestající prodej násilných her nezletilým.

Zdroj: Gamasutra

Středozem málo atraktivní

Dlouho připravovaná online hra Middle-Earth Online mění své jméno. Místo Středozemě na svůj název povyšuje známější značku Lord of The Rings. Lord of The Rings Online je hra vyvíjená zkušeným týmem Turbine (tvůrci známého MMORPG Asheron´s Call). Hra se vyrábí na základě licence na knižní příběh, nedočkáme se tak známých filmových tváří. Titul navíc sužují neustále odklady, a tak se s tolkienovským světem setkáme nejdříve v červnu 2006.

Zdroj: 3D Gamers



Prey

Žánr Akce **Výrobce** Human Head Studios
Vydavatel Take 2 **Homepage** Zatím není
Datum vydání 4. čtvrtletí 2005

Nestává se často, aby několik let mrtvá hra znenadání vstala z popela. 3D akce Prey totiž byla jedním z nejočekávanějších titulů roku 1997, a to zejména proto, že pocházela ze stáje 3D Realms, dnes nechvalně proslulých odkládáním Duke Nukem Forever. Stejně jako Duke, měla i Prey definovat nového akčního hrdinu doby – indiána Talona Bravea. Když byl titul přibližně před sedmi lety zrušen, upadal postupně v zapomnění. Původní autoři však po nedávném prohlášení o opětovných pracích na DNF rozvířili hladinu kontroverze podruhé. Na Prey již delší dobu pracují lidé z Human Head Studios, autoři vynikající vikingské akce Rune.

Úzká spolupráce Human Head s 3D Realms je cítit s prvním kontaktem. Prey sice využije engine z Doomu 3, ovšem neměl by již převzít jeho charakteristický hororový styl. Stejně jako v případě Duke Nukem 3D by mělo jít především o zábavu. Nepřátelé se tak budou prát o místo před hráčovou zbraní a o akce rozhodně nebude nouze. Hlavním lákadlem hry se dle tvůrců stane poutavý příběh se silným emocionálním podtextem. Bude zajímavé sledovat, jak jej autoři dosáhnou, jelikož půjde o klasickou záchranu hrdinovy milé ze spárů roztahovačných mimozemšťanů.

Prey se bude odehrávat převážně na palubě obrovského kosmického korábu, který v sobě skýtá mnohá překvapení, od obskurních protivníků po variabilní prostředí. Ta jsou dána zálibou mimozemšťanů splácat si na každé palubě jiný svět; mezi nimi se budeme přenášet pomocí speciálních portálů. Architektura prostředí a ztvárnění monster jsou skutečně působivé. Hráč bude čelit biomechanickým stvůrám, nechutným mutantům umučených lidských torz nebo např. posedlým, krvežíznivým dětem. Také zbraňový arzenál a speciální schopnosti hlavního protagonisty si netykají se slůvkem všední. Kromě indiánského luku budou ve hře přítomny zejména granáty, jež nepředstavují nic jiného, než malou organickou potvůrku plnou těkavé kyseliny. Stačí utrhnout nožku a hodit. Ze zvláštních schopností vyčnívá nejvíce tzv. death walking. Zatímco v ostatních akcích po smrti zuřivě mačkáme nahrávání, zde z mrtvého těla vyskočí hráčův duch a pokud stihne včas usmrtit dostatek protivníků, bude moci ve hře bez přerušení pokračovat.



Prey má skutečný potenciál – nabídne vylepšenou grafiku Doomu 3, údajně i umělou inteligenci mimozemských nestvůr a především prudce hratelnou akci korunovanou kopáním emzáků do zadnic. Jen aby to nakonec (a již podruhé) nedopadlo jako s Duke Nukem Forever.



I SAID... WHEN IT'S DONE!



[+/-]

Akce Quake 4 se nakonec přece jen dočkáme ještě v roce 2005! Poměrně překvapivou informaci potvrdil prezident vydavatelské společnosti Activision, Ronald Doornik. Activision chystá v posledním letošním čtvrtletí hráčům opravdovou vánoční nadílku – vyjde také Call of Duty 2, Tony Hawk´s Underground 3 a True Crime 3.

Herní průmysl stále více láká celebrity z jiných oblastí zábavního průmyslu. V poslední době se sešlo několik zajímavých her, kterým neváhali propůjčit své hlasy slavní herci a herečky (Godfather, Scarface, Dirty Harry). A to nemluvíme o hrách, které přímo jméno celebrity využívají v názvu (z poslední doby např. 50 Cent).

Grand Theft Auto: San Andreas se blíží i na PC! Důkazem je i nová homepage na adrese www.rockstargames.com/sanandreas/pc. Hry bychom se měli dočkat už v červnu.

Duke Nukem Forever vážně existuje! Alespoň to tvrdí redaktoři anglického časopisu PC Gamer, kteří si údajně mohli hru vyzkoušet. Hra se přitom vyvíjí nepřetržitě už od roku 1997 a kvůli neustálým odkladům málokdo dnes věří, že někdy spatří pulty obchodů.

Zajímavě vypadající real-time strategie Earth 2160 byla opět odložena. Stalo se tak již po několikáté, aktuální datum vydání bylo stanoveno na září 2005.

Elixir Studios končí. Tvůrci nepříliš povedené strategie Republic: The Revolution a sympatického počinu Evil Genius zkrachovali. Vývoj online politické simulace Republic Dawn, o níž jsme vás informovali v dubnu, by to ale ohrozit nemělo.

Na serveru Sdružení obrany spotřebitelů se objevil „odborný" rozhovor zabývající se věkovým hodnocením (ratingem) počítačových her. Dotazovaná psycholožka se sice možná vyzná ve svém oboru, ale v herním průmyslu má vážné nedostatky. Doufejme, že podobně zasvěcené informace nedostávají spotřebitelé například o potravinách.

Jediný tuzemský pořad o počítačových hrách Gamepage má pravděpodobně na krku trestní oznámení. Paradoxní je, že součástí je i stížnost na přílišnou násilnost her, které jsou v evropském systému hodnocení PEGI doporučeny od tří let věku.

TOP 10 NEJSLAVNĚJŠÍCH HERNÍCH ZBRANÍ

Originalitě se meze nekladou. Platí to i v oblasti zbraní a prostředků, jež herní hrdinové používají k likvidaci nepřátel. Které zbraně ale patří zároveň mezi nejslavnější a nejoriginálnější?

1 Motorová pila



Doom je odnepaměti akční legendou a legendární je i zbraň, kterou jsme milovali pro její téměř až masochistický nádech. Možná vás baví střílet nepřátele, házet po nich kdeco, ale nejkouzelnější způsob je jen jeden. Rozřezat je motorovou pilou.

2 BFG 9000



Zatraceně pomalá, hnusně veliká, ale nebezpečně účinná. BFG 9000 okupuje druhé místo (shodou okolností opět díky Doomu). BFG má na první pohled více záporů než kladů, ale když přijde na efektní likvidaci desítek postav, nic se jí nevyrovná.

3 Páčidlo



Král atmosférických střílеček Half-Life si za dokonalý univerzální nástroj vybral páčidlo. Kus kovu, vedle kterého však všechny ostatní zbraně blednou. Je nemotorné, málo účinné, ale dovedete si původní Half-Life představit bez něj? My tedy ne.

4 Gravity Gun



Nejčerstvější přírůstek napříč herními zbraněmi má na svědomí loňský Half-Life 2. Originální Gravity Gun a s ním možnost pohybovat všemi předměty. Využít jako zbraň kotouč z cirkulárky, hák nebo třeba obyčejnou židli je neobyčejně zábavné.

5 Shrinker



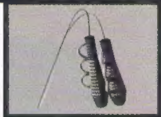
Duke Nukem vděčí za pověst nesmělého drsňáka nejen siláckým hláškám, ale i pověstnému arzenálu zbraní. Z jejich spektra vybíráme Shrinker, který po zásahu zmenšil Dukovy nepřátele. Co pak s nimi? S jemným křupnutím je prostě a jednoduše zašlápnete.

6 Kalašnikov (AK-47)



Pokud existuje univerzální a spolehlivá zbraň všech záporňáků, je jím prastarý (ale stále uznávaný) AK-47. Rozpačitá minulost a východní původ mu zajistily výsostné postavení ve světě akčních her. Nebo si snad dokážete představit střílečku bez tohoto drobečka?

7 Škrtící struna



Dánský zabiják Hitman (alias 47 či Tobias Rieper) si pro práci nájemného vraha pořídil vskutku zajímavou věcičku – škrtící strunu. V herním světě nenajdete zbraň, která by se lépe hodila k tiché likvidaci nepohodlných osob.

8 Odstřelovací puška



Vraždí se nejen ze vzdálenosti několika kroků, ale také stovek metrů, kterým vládnou odstřelovací pušky různých značek i majitelů. Žádná jiná zbraň není tak smrtící jako oblíbená „sniperka". Na to vezměte jed!

9 Zuby



Když po ruce není pistole, nůž ani ocelová tyč, přicházejí na řadu nejrůznější části lidského těla. Ruce jsou ruce, originalitě však vládnou zuby. „Zbraň" typická pro upíry dokáže nejen efektně zakousnout nepřítele, ale navíc dobíjí prostřednictvím vysáté krve energii.

10 Nůž



V počítačových hrách ho vídáme v tisíci podobách a variacích. Nůž je krabičkou poslední záchrany mezi zbraněmi a jeho univerzálnost mu zajistí věčné místo v kapsách herních zabijáků. Když už s ním nikomu neublíží, mohou si alespoň pokrájet svačinku.

Serious Sam 2

Žánr Akce **Výrobce** Croteam **Vydavatel** 2K Games **Homepage** www.croteam.com **Datum vydání** Podzim 2005



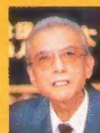
Jelikož Doom 3 nenavázal na odkaz frenetických stříleček tak, jak se od něj očekávalo, volala herní scéna po nápravě. Neozval se nikdo jiný, než chorvatský buran Sam „Serious" Stone, který před třemi lety poslal roztahovačné mimozemšťany do zadních partií vesmíru ve výjimečně vtipné a nevázané akci. Ačkoliv má série již dva díly, Second Encounter byl pouze masivním rozšířením původní hry, přičemž právoplatné pokračování se dostaví až koncem roku.



Chorvatská společnost Croteam s plnou pýchou představuje novou generaci firemního Serious enginu, jenž se má zařadit po bok nejmodernějších technologií dneška. Dle slov tvůrců dokáže zachytit až stokrát detailnější postavy než předchozí verze, přičemž si zachovává možnost zobrazit jich až několik desítek najednou. Toho bude také ve hře využito, lze tak opět očekávat zběsilé vlny nepřátel, při kterých hráč proklíná lidskou anatomii, že mu nenadělila další pár rukou k držení zbraně. Hektičnost akce by obecně neměla nijak polevit. Naopak se dočkáme řady zcela nových protivníků, kteří si nikterak nedělají nároky na normálnost. Ostatně obrovští skřeti nacpaní do rugbyových dresů hovoří sami za sebe. Serious Sam 2 bude blíže představen na brzké E3, již nyní se ale lze těšit na černý humor, obrovské úrovně a hromadu mimozemského masa na odstřel.



ŠÉF NINTENDA ODEŠEL PO 55 LETECH DO DŮCHODU



Jedna z duší Nintenda a bývalý prezident společnosti, Hiroshi Yamauchi, odstoupil v sedmasedmdesáti letech z vedení. Stalo se tak po 55 letech práce pro japonského herního giganta. Byl to právě Yamauchi, který přivedl společnost původně vyrábějící herní karty do světa virtuální zábavy. Hiroshi odstoupil zejména ze zdravotních důvodů poté, co se podařilo stabilizovat finanční situaci firmy.

Zdroj: Gamespot

Star Wars: Battlefront 2

Žánr Akce **Výrobce** Pandemic Studios **Vydavatel** LucasArts
Homepage www.battlefront2.com **Datum vydání** Listopad 2005

Hry ze světa Hvězdných válek jsou dnes rozjety na plný plyn a ačkoliv se to zdá neuvěřitelné, na vině je především kvalita titulů a ne filmová Epizoda III, která již dobyla světová kina. Také multiplayerově orientovaná akce Battlefront si odnesla zasloužené uznání, i když nebyla prosta řady nedostatků.

Ty by měl odstranit druhý díl, který se více zaměří na hru jednoho hráče. Novinkou budou zejména úkolově orientované mise inspirované filmovou ságou. Budeme například bojovat o čest princezny Leii na palubě vesmírné lodi ze začátku Nové naděje nebo se přeneseme na orbitální stanici nad Coruscantem. Nejmarkantnější novinkou se mají stát vesmírné souboje. Když hráč se svými spolubojovníky narazí na hangár, nic mu nezabrání v nasednutí do jednoho z parkujících X-Wingů, TIE Fighterů a dalších. To dá vzniknout řadě nových herních situací, kdy mezi sebou budou soupeřit dva nebo více mezihvězdných křižníků. Buď se navzájem uklovají titěrnými stíhačkami, nebo jednoduše nasedneme na transportér a zaletíme si to vyřídit s protivníkem ručně. Stacionární dělové věže na povrchu plavidel pak budou vítanými pomocníky v obraně.

Z hlediska herního modelu se dočkáme několika nových módů, jedné nové postavy a především možnosti hrát za rytíře řádu Jedi. Ten se však nemá stát ultimátním kombajnem na stormtroopery, ale spíše odměnou vytrvalým a úspěšným hráčům; ostatní se k němu ani nedostanou. Vyznavače multiplayerové hry jistě potěší revize síťového kódu a rozšíření počtu hráčů. Na PC si zahraje najednou až 64 osob, na Xboxu 32 a na PS2 24.







inzerce

PC CD-ROM 299,- KVALITA ZA ROZUMNOU CENU

1944 BITVA V ARDENÁCH

ČESKÁ VERZE

www.topcd.cz

Postup
OBJEDNÁVKA přes SMS! DOPORUČUJEME!
1. Napište SMS v následujícím tvaru: "c4527\jméno\příjmení\ulice a číslo\město\PSČ". 2. Tuto zprávu odešlete na číslo +420 605 279 981 ze svého mobilního telefonu(ne z Internetu!) 3. Na uvedenou poštovní adresu přijde dobírka, kterou si můžete vyzvednout na vaší pobočce České Pošty. 4 Zboží bude expedováno v průběhu 2-4 pracovních dnů, cena je 299,- Kč s DPH. 5. Poštovné a balné účtujeme 60 Kč k ceně objednaného zboží. 6. Storno objednávky je možné provést nejlépe před expedicí zboží SMS zprávou na číslo +420 605 279 981 nebo telefonicky na +420 596 762 613
Hru lokalizoval a v ČR vydává US - ACTION Plzeňská 466/359 Ostrava 24 724 00 www.topcd.cz help@topcd.cz Všechna práva vyhrazena

Hellgate: London

Žánr RPG **Výrobce** Flagship Studios **Vydavatel** Namco **Homepage** www.hellgatelondon.com **Datum vydání** Prosinec 2006

Odkaz dvojice ďábelských akčních RPG Diablo z dílen společnosti Blizzard se nevypaří ani pod náporem pekelného žáru. Zatímco si firma užívá gargantuovských výdělků z MMORPG World of Warcraft a na třetím dílu hry zřejmě nepracuje, rozhodli se myšlenky využít kalifornští Flagship Studios.

Dle vize autorů se už za pětadvacet let otevřou brány pekel a svět pohltí démonická temnota. Zbytky lidstva se pokusí sjednotit v poslední bitvě proti nesvatým hordám, přičemž poslední baštou odporu se stane zdemolovaný Londýn. O tom, že podobná tématika může být zajímavá, přesvědčila již před lety slovenská tahová strategie Spellcross.

Hellgate: London se má stát zcela novou (a v jistém smyslu novátorskou) hrou, ovšem autoři nikterak nezahazují herní principy zmíněného Diabla. Veškerá prostředí tak budou náhodně generovaná, stejně jako obrovské množství předmětů a nepřátel. Tím by měla být zajištěna jednak otevřenost a volnost celého systému, ale zejména motivace k opakovanému zahrání. To vše bude ryze netradičně zakováno do tří rozměrů a navíc přímo do pohledu první osoby! Hellgate se však nezvrhne v prostou akci. Ačkoliv největší roli bude hrát boj na dálku, nemá tolik záviset na hráčových reflexech a rychlosti, ale na jeho speciálních schopnostech a charakteristikách zbraně. Jsou tu např. samozaměřovací, ale pomalé pistole nebo naopak bleskové samopaly, se kterými ovšem trefíme maximálně pekelníkův stín.

Systém vývoje postav prodělá menší revoluci. Autoři jsou sice skoupí na slovo, nicméně jisté je, že i speciální schopnosti by měly být generovány náhodně. Nehledě na silný příběh a množství s ním spojených úkolů se mohutné pozornosti dočká také hra více hráčů. Zkrátka pohrobek Diabla jako vyšitý.

EXBLIZZARD

Inspirace Hellgate: London někdejším hitem Diablo není náhodná. Flagship Studios se totiž z větší části skládá z bývalých zaměstnanců týmu Blizzard North, jenž byl za pekelné RPG přímo zodpovědný. Bill Roper, bývalý viceprezident Blizzardu, tak dal vzniknout dalšímu vysoce perspektivnímu týmu. Druhou větví odpadlíků jsou Ready at Dawn Studios, jež se formují kolem Ru Weerasuriyami, režiséra nádherných a pro Blizzard charakteristických animovaných sekvencí. V současné době připravuje blíže neurčenou arkádu pro Sony PSP.









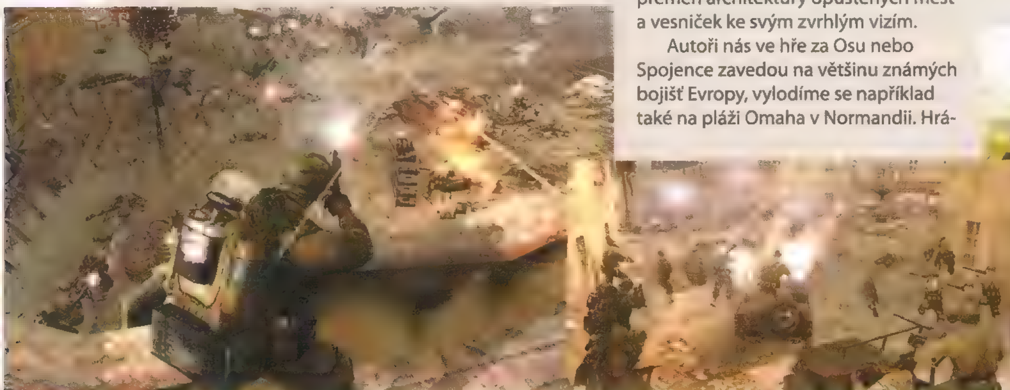
Jak hodnotí jinde?	GameSpot	IGN	GameSpy	GameRankings	Doupě	Minimum	Maximum	Kontroverznost
Imperial Glory	nic	nic	nic	nic	8,0	80 %	80 %	nulová
Psychonauts	84 %	87 %	90 %	91,7 %	8,7	84 %	100 %	průměrná
Pariah	63 %	78 %	nic	72,0 %	6,7	63 %	78 %	průměrná
Stronghold 2	59 %	67 %	50 %	66,0 %	7,2	50 %	80 %	vysoká
Cossacks 2	79 %	77 %	50 %	74,7 %	7,8	50 %	92 %	vysoká
Trackmania Sunrise	nic	nic	nic	84,4 %	8,2	82 %	90 %	mírná
Close Combat: First to Fight	73 %	nic	nic	73,0 %	6,7	67 %	83 %	průměrná

Company of Heroes

Úspěšný výrobce svérázných strategií Relic ještě ani nedokončil přídavek ke svému poslednímu titulu ze světa Warhammer 40.000 nazvaný Winter Assault a již pracuje na revolučním projektu zasazeném do bitevního chaosu druhé světové války.

Company of Heroes se stejně jako Warhammer: Dawn of War zaměří více na akci a vlastní boje, než na klasický management základny. Důraz bude kladen především na dokonalou souhru všech herních jednotek a na využívání možností virtuálního bojiště. To bude plné nejrůznějších zákopů, barikád, přírodních i umělých krytů a také budov, které budeme moci použít ve svůj prospěch. Po Age of Empires III je Company of Heroes již druhou hrou, která chce postavit část svého úspěchu na propracované herní fyzice. Veškeré objekty, zdi i samotný terén bude možné úplně zničit a i mrtvé postavy by se měly chovat co možná nejreálněji. Jelikož hráč dostane pod myš nejen pancéřové pěsti, ale také těžké tanky, budeme si moci do sytosti užít přeměn architektury opuštěných měst a vesniček ke svým zvrhlým vizím.

Autoři nás ve hře za Osu nebo Spojence zavedou na většinu známých bojišť Evropy, vylodíme se například také na pláži Omaha v Normandii. Hráče, kteří jsou otráveni neustálým protežováním multiplayeru, potěší silná příběhová kampaň doprovázená řadou animovaných sekvencí. Grafika hry maže rozdíly mezi strategiemi a 3D akcemi. Company of Heroes využívá nový engine, jenž pouze částečně vychází z Dawn of War. První screenshoty překvapují množstvím zobrazovaných vojáků a autentickým podáním syrové válečné atmosféry, které tak mírně připomíná chytanou akci Call of Duty 2.





inzerce

GAME SHOP

interaktivní zábava na každý den

GAME SHOP je síť počítačových prodejen, které již v 10-ti českých městech nabízejí široký sortiment her a příslušenství k PC a PlayStation. OTEVŘENO KAŽDÝ DEN.



FlatOut CZ (simulátor)



Fire Captain CZ (hasičská RTS)



D-Day CZ (strategie)



Xpand Rally CZ (simulátor)



Ford Racing 3 CZ (arkád. závody)



GOTCHA! CZ (střílečka)

SEZNAM PRODEJEN GAME SHOP

BRNO - FUTURUM
Vídeňská 100
Tel: +420 547 213 155
e-mail: brno@topcd.cz

HAVÍŘOV - TESCO
Železničářů 8/1303
Tel: +420 596 802 936
e-mail: havirov@topcd.cz

OSTRAVA - FUTURUM
Novinářská 6a
Tel: +420 596 611 947
e-mail: ostrava@topcd.cz

ČESKÉ BUDĚJOVICE - GLOBUS
České Vrbné 2327
Tel: +420 385 520 640
e-mail: c.budejovice@topcd.cz

KARVINÁ - TESCO
17. listopadu 883/2a
Tel: +420 595 393 558
e-mail: karvina@topcd.cz

KLADNO - Kročehlavy - TESCO
Americká 2777
Tel: +420 312 833 558
e-mail: kladno@topcd.cz

KARLOVY VARY - OC Fontána
Chebská p493/2 (TESCO)
Tel: +420 353 590 690
e-mail: k.vary@topcd.cz

KARLOVY VARY - Interspar
Kpt. Jaroše 375/31
360 01 Karlovy Vary
e-mail: k.vary2@topcd.cz

OPAVA - OC Silesia
Těšínská 44 (TESCO)
Tel: +420 553 633 573
e-mail: opava@topcd.cz

HRADEC KRÁLOVÉ - Kaufland
Pilnáčkova 25
Tel: +420 495 217 152
e-mail: h.kralove@topcd.cz

PRAHA - Galerie Butovice
Radlická 117
Tel: +420 234 141 134
e-mail: praha@topcd.cz

www.topcd.cz

Postup **OBJEDNÁVKA přes SMS!** **NABÍDKA PC HER za 299,- Kč!**

1 Napište SMS v následujícím tvaru SMS kod\jmeno\příjmení\ulice a číslo\město\PSC V případě objednavky více položek oddělte SMS kod lomítkem 2 Tuto zprávu odešlete na číslo +420 605 279 981 z vašeho mobilního telefonu (ne z Internetu!) 3 Na uvedenou poštovní adresu přijde dobírka kterou si můžete vyzvednout na vaší pobočce České Pošty 4 Zboží expedujeme v průběhu 2-4 pracovních dnu cena je 299,- Kč za kus s DPH 5. Poštovné a balné účtujeme 60 Kč k ceně objednaného zboží. 6 Storno objednávky je možné provést nejlépe před expedicí zboží. SMS zprávou na číslo +420 605 279 981 nebo telefonicky na +420 596 762 613. Hru lokalizoval a v ČR vydává: US - ACTION, s.r.o., Plzeňská 466/359, Ostrava 24, 724 00, www.topcd.cz, help@topcd.cz. Všechna práva vyhrazena

Prince of Persia 3

S pokračováními úspěšných titulů se v dubnu roztrhl pytel. V případě Prince of Persia 3 (zatím jde o pracovní název) se ostatně není čemu divit. Ubisoft je králem pokračování, což dokázal před měsícem svou stealth akcí Splinter Cell: Chaos Theory, a téma blízkovýchodního prince je stále žhavé jako perské klima.



Žánr Akce **Výrobce** Ubisoft **Vydavatel** Ubisoft **Homepage** www.princeofpersiagame.com **Datum vydání** Prosinec 2005



Třetí díl naváže na alternativní konec Warrior Within, ve kterém princ zvítězil nad Dahakou a odplul z Ostrova času se svou láskou Kaileenou vstříc babylónské domovině. Babylón je však v plamenech, na ulicích zuří válka a princ je krátce po příjezdu uvězněn v temných kobkách paláce. Kaileena se musí obětovat, aby již potřetí vypustila magické Písky času a umožnila princi prchnout. Bezútěšný osud aristokrata, který ztratil vše a musí se teď protloukat temnými uličkami domova, dá opět vzniknout tíživé atmosféře husté jako tekutý písek. Během válek, odehrávajících se v hrdinově nepřítomnosti, navíc povstal Princ temnoty, jenž pase právě po duši našeho oblíbeného Peršana. Ostatně na oficiálních stránkách si již nyní můžeme vybrat mezi jejich „temnou" a „světlou" verzí.

Autoři slibují ještě o něco propracovanější free-form-fighting systém, se kterým jsme minule s grácií usekávali hlavy a čtvrtili protivníky při běhu po zdi. Většího uplatnění dozná i stealth složka. Často se budeme plížit za zády protivníků, abychom je místo zdlouhavého boje vyřídili jedinou ranou. Zpestřením se stane postupná proměna hráče v Temného prince, jenž bude ovládat zcela jiný styl boje i obrany. Naopak ze strany grafiky se vyjma nových prostředí mnoha změn nedočkáme. Tomu nasvědčuje zejména klasický seznam platforem, na kterých hra vyjde – PC, GC, Xbox a PS2.



Heart-Breaker

Morrowind za 14 minut

Kdo umí, ten umí. Hráči se odjakživa triumfují ve svých dovednostech a umění. Známá jsou především mnohá instruktážní videa „kterak pokořit Dooma za 15 minut", případně variace na téma „projít celý Doom jen s pistolkou". Což o to, střílečky jsou na podobné sportovní hrátky jako stvořené, ale tipnuli byste si, že něco podobného jde udělat v RPG, které se pyšní titulem „nejrozsáhlejší hra všech dob"?

Ryanu Bennittovi se podařilo dohrát třetí díl rozsáhlé RPG ságy, The Elder Scrolls: Morrowind, za necelých 15 minut! Celý postup řádně zdokumentoval a vystavil na internetu, takže se každý může na vlastní oči přesvědčit, že něco podobného je opravdu možné. Pochopitelně, bez dokonalé znalosti hry a přehnaného aktivismu (Ryan se vydal zabít hlavního záporňáka, aniž by mu o něm někdo pověděl), by to nešlo, ale i tak je pokoření hry s průměrnou životností v řádu desítek hodin úctyhodným počinem. Záznam samozřejmě najdete na aktuálním Doupě DVD.

Zdroj: Speedarchive



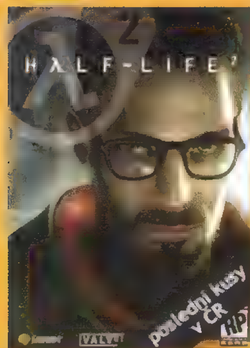
Už víte, kam letos pojedete na dovolenou?



Objednejte si zábavu na prázdniny v předstihu pomocí jediné SMS!

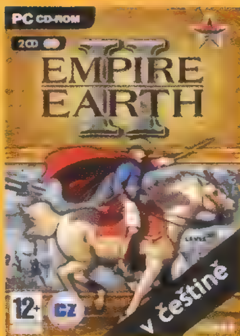
Číslo pro zaslání SMS: 903 3306

Brigáda „zachraňte svět“
Half-Life 2 DVD



1289 Kč
Kód: CP DOHL2

Poznávací zájezd
Empire Earth 2



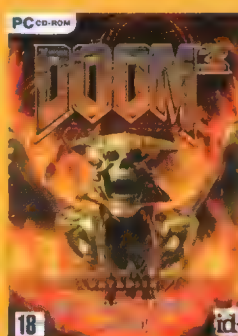
899 Kč
Kód: CP DOEE2

Au-pair
The Sims 2



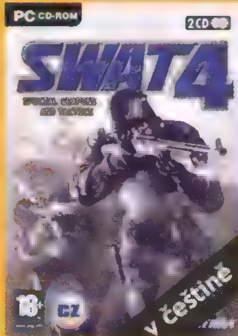
1444 Kč
Kód: CP DOTS2

Výlet do pekla
Doom 3: RoE



Kód: CP DODO3

Exkurze do státní správy
SWAT 4



899 Kč
Kód: CP DOSW4

SHOP.DOUPE.CZ

Bydlení u rodiny
GTA: San Andreas



1349 Kč
Kód: CP DOGTA

Armádní výcvik
Battlefield 2



1349 Kč
Kód: CP DOBA2

Místo dovolené řidičák!
Gran Turismo 4



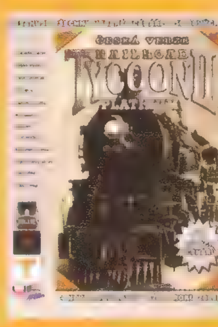
1799 Kč
Kód: CP DOGT4

Exotika
Metal Gear Solid 3



1899 Kč
Kód: CP DOMGS

Luxusní projížďka vlakem
Railroad Tycoon 2



254 Kč
Kód: CP DORT2

SMS zprávu ve tvaru kód vybrané hry jméno příjmení ulice město PSČ zašlete na telefonní číslo 903 3306. Příklad: CP DOBA2 Jan Novak Brnenska 18 Praha 110 00. Cena SMS je 6 Kč. Hra vám bude zaslána obratem (s výjimkou předobjednávek) na dobírku. Cena poštovného a balného je 90 Kč. Služba je poskytována v rámci ČR. Technicky ji zajišťuje Airtoy, a.s., V Celnici 10, Praha 1, infolinka: 602 777 555. Osobní údaje nebudou zneužity ani poskytnuty třetí osobě.



Bleskem ze světa her

Krátké informace o ohlášených i utajovaných projektech



Vietcong 2 na obzoru

Česká herní scéna znovu ožívá. Po ohlášení válečné akce Enemy in Sight nebo tycoonovského Circus Grande z dílen Illusion Softworks se v brněnském sídle týmu Pterodon rodí pokračování úspěšné válečné akce Vietcong. Druhý díl představí novou grafiku, nabídne hru jednoho hráče založenou na ověřených prvcích předchůdce a připraveny budou i nové multiplayerové módy.

Section 8 – nová akce na enginu Unreal 3

Herní studio TimeGate je známé především díky úspěšným strategiím Kohan nebo Axis & Allies. Proto překvapila zpráva, že své aktuální úsilí věnují futuristické 3D akci, ve které bude hráč velet skupině elitních zabijáků plnících sebevražedné mise. Autoři však své strategické kořeny jen tak neutnou, taktika by zde měla hrát velkou roli. A hlavní příslib? Section 8 je jednou z prvních vlaštovek letících na křídlech enginu Unreal 3.

Fenimore Fillmore's Revenge – poslední výspa adventur?

Příznivcům adventur z Divokého západu se blýská na lepší časy. Španělský tým Revistronic hodlá příští rok navázat na sérii započatou před devíti lety hrou Tři lebky Toltéků a rozvinutou loňskou adventurou The Westerner. Podle raných informací by měl být třetí díl o poznání vážnější než rozverní předchůdci, což se ve výsledku může stát spíše kontraproduktivní. Atmosféra hry totiž stavěla právě na humoru naivního kovboje Fenimora, jehož velký klobouk si hráč opět nasadí. Většího prostoru doznají také akční sekvence a zahrajeme si i za několik vedlejších postav. Na výsledek si budeme muset počkat do jara příštího roku.



Full Spectrum Warrior: Ten Hammers



Myšlenka realistické týmové akce, kterou na podzim minulého roku předvedl Full Spectrum Warrior z produkce Pandemic Studios, skvěle osvěžila stagnující vývoj herních žánrů. K dokonalosti jí však něco chybělo a právě to se bude snažit doplnit pokračování naplánované na konec tohoto roku. Ten Hammers nabídne známé využívání členitého prostředí ke krytí se před nepřáteli a nově přidá také souboje v interiérech budov, ovladatelná vozidla a povolání odstřelovače. Pro hráče bude připraveno dvanáct rozsáhlých úrovní, většího uplatnění se však dočká i multiplayer.

Omicron 2 – virtuální svět znovu ožije

Akční adventura Omikron (v Evropě vyšla pod názvem Nomad Soul) z roku 1999 patří k tomu nejzvláštnějšímu, co se v herních polích urodilo. Francouzská společnost Quantic Dream (preview na hru Fahrenheit z její produkce naleznete v tomto čísle Doupěte) překvapila nejen komplexním zpracováním surrealistického města, ale například také virtuálními koncerty Davida Bowieho. Dotáhnout svou vizi umělého světa k dokonalosti se autoři pokusí v pokračování.



Můžeme tak opět očekávat stovky herních postav, desítky lokací a grafiku využívající možností nejmodernějších PC a konzolí nové generace jako PS3 nebo Xbox 2. Počítá se i s hardwarovou akcelerací fyziky, nicméně hra je zatím jen ve stádiu výroby dokumentace.

Knights of the Temple 2 – slovenští křižáci útočí

Rytířský mix 3D akce s prvky bojové hry Knights of the Temple vloni překvapil svou hrdinskou atmosférou, nicméně v silné konkurenci rychle zapadl. Snad proto se původní tvůrci ze Starbreeze vzdali pokračování, na němž již nyní pracuje slovenský tým Cauldron. Ten má s podobným žánrem bohaté zkušenosti, jejich Conan: The Dark Axe sice nepatří mezi špičku, ale nalezl nespočet příznivců syrového fantasy světa. Ve vylepšené grafice budeme opět svědky vyprávění rytíře Paula de Raque bojujícího proti nesvatým hordám. Vývoj postavy doplní 18 postranních úkolů a desítky speciálních pohybů. To vše již v prosinci tohoto roku.



inzerce

www.cybex.cz







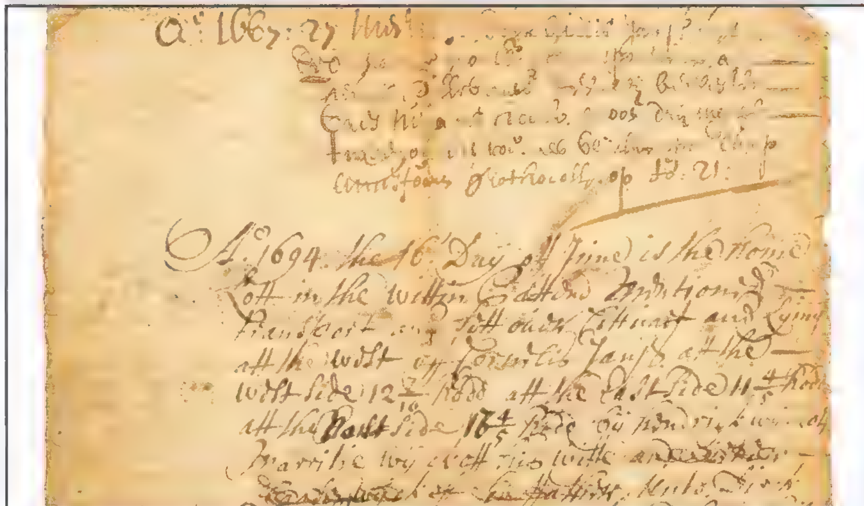




cybex.cz

PAVLAČ

jediné zaručeně bulvární informace na české herní scéně



10 000 dolarů za ztracený Moorův zákon

SANTA CLARA (ps) – Gordon Moore, spoluzakladatel a čestný předseda společnosti Intel, nedávno oslavil 40. výročí uveřejnění svého zákona. Známý zákon už od roku 1965 říká, že počet tranzistorů na čipu se každých 18 měsíců zdvojnásobí. Po čtyři desetiletí byla tato poučka hnacím motorem společnosti Intel, ale de facto i celého počítačového průmyslu. „Podíval jsem se zpátky a došlo mi, že jsme každý rok téměř zdvojnásobili počet tranzistorů, takže jsme to extrapolovali na 10 let dopředu, ze 60 na 60 000," říká Moore. „Ale upřímně, nikdy jsem si nemyslel, že to bude tak přesné, bylo to přesnější, než by mělo být," dodává.

Nyní má však Intel problém. Moorův zákon se totiž ztratil neznámo kam! Každému, kdo dodá informace vedoucí k jeho nalezení, je společnost odhodlána zaplatit 10 000 dolarů. Celý Intel, zdá se, stojí a padá s tímto zákonem. Z původně alespoň zčásti vědeckého podkladu se postupem času stal předmět slepé víry. „Ještě před chvílí tady byl a pak najednou zmizel," uvedl jeden z řadových zaměstnanců Intelu. „Možná spadnul za ledničku. Myslím, že naposledy ho měl v ruce Andy Grove." Další pracovník to komentoval slovy: „Slyšel jsem, že jsme ho ztratili už někdy minulý rok. To je asi důvod, proč jsme museli zrušit projekt s kódovým označením Tejas. Jestli se o tomhle doslechne AMD, skončili jsme," dodal.
„Jestli se dostane ven, že Zákon se ztratil, všichni naši příznivci ztratí také víru a spousta se jich nejspíš zhroutí. Byla by to katastrofa nezměrných rozměrů. Co bychom pak probůh dělali? Továrny by se prostě vypařily," říká s obavami jeden z inženýrů Intelu. Nic ale není ztraceno. Doslechli jsme se, že současný ředitel Intelu Paul Otellini si pořídil obrovskou síť, do které hodlá společnost zachytit, pokud se zhroutí. Co bude dál bez Moorova zákona? Setrvačností možná ještě pojedeme tak deset, patnáct let. Ale pak? To si nikdo netroufá odhadnout.

Africký kmen chce adoptovat jazyk z Jade Empire

MOZAMBIK (gor) – Hra Jade Empire je aktuálním hitem pro konzoli Xbox. Odehrává se ve starověké Asii a hlavní roli zde hrají bojová umění. Většina magazínů s hodnocením nešetří, často dávají i více než 9/10, a tak se z Jade Empire stal obrovský hit. Všichni si vychvalují především skvělou atmosféru, která je dotvářena mimo jiné i speciálním, uměle vytvořeným jazykem. Ten za pouhé 2000 dolarů vymyslel jistý kanadský lingvista a vzápětí se mu ozvalo několik pokrokových afrických kmenů, které by rády tento jazyk používaly v reálném životě. Momentálně probíhá vyjednávání o licenčních poplatcích.

Hladová hra je propadák

NEW YORK (los) – Organizace spojených národů si na zakázku nechala vyrobit taktickou hru Food Force. Chtěla s její pomocí ukázat světu problém zejména afrických zemí, kde mnoho milionů lidí trpí hladem. Jenže investice více než 150 000 dolarů nebyla, jak se zdá, zrovna to pravé ořechové. Ačkoliv je hra distribuována zdarma, stáhlo si ji zatím minimum zájemců. Důvod je jednoduchý – hra je prostě nudná. Šest misí, které jsou k dispozici, se dá odehrát v podstatě jen stylem „rychle klik sem, rychle klik tam". Cílovým publikem prý byly děti ve školním a předškolním věku. Dokonce i ty však odmítají hru Food Force hrát. Co vy? Více na **www.food-force.com**.

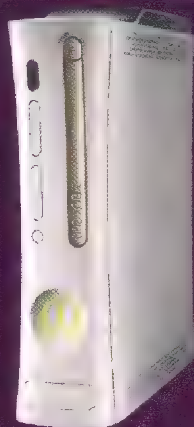


Ultimátní herní křeslo

LOS ANGELES (fer) – Pohodlné křeslo, které by umožnilo nepřetržité mnohahodinové hraní, je odvěkým snem snad každého hráče. S něčím, co se podobnému „svatému grálu" blíží, přišla společnost Ultima Game. Jedná se o „Ultima Game Chair", luxusní kožené měkoučké křeslo, které můžete připojit k počítači či konzoli skrze rozhraní USB. Je kompatibilní se všemi stávajícími i budoucími konzolemi (Xbox, Xbox 360, PlayStation, PS3, GameCube), ale samozřejmě i PC a Mac. Obsahuje 14 vibračních motorů, které vás dokonale vtáhnou do jakékoliv hry, ať už jde o závody, střílečku nebo strategii. Zpětná silová vazba vás řádně protřepe při zásahu nebo bouračce. Dva 3D stereo reproduktory umístěné ve výšce hlavy vám navíc poskytnou také iluzi prostoru. Na levé i pravé straně najdete ovladače, k dispozici je rovněž i přednožka. Celou sestavu si můžete pořídit za směšných 750 dolarů (cca 15 000 korun) na adrese www.ultimategamechair.com, vyzkoušet si ji bylo možné i na E3.



Pavlač - jediné zaručeně bulvární informace na českém herním trhu. Vydává: Tunel, a. s., dceřiná společnost Doupě, s. r. o. Náklady si ověřujeme sami, proto jsou nejvyšší v ČR.



Nástupce konzole Xbox oficiálně představen!

Přesně podle původních příslibů se ještě před E3 dočkala oficiálního představení nová konzole společnosti Microsoft. „Xbox 2" nakonec ponese jméno Xbox 360, a jak vám okolní fotografie napoví, pyšní se uhlazeným a příjemným designem, který je velikostí srovnatelný s PS2. Překvapí ale také pod povrchem. Konzoli pohání tři procesory od IBM o frekvenci 3,2 GHz, grafický základ od ATI běží na frekvenci 500 MHz a pyšní se 10 MB embedded DRAM. Potvrdily se také předpoklady, podle kterých Microsoft svého drobečka osadí pevným harddiskem – v základní výbavě bude čítat 20 GB prostoru. Další bližší informace o nové konzoli, stejně jako její porovnání s konkurenčními výrobky Nintenda a Sony, čekejte v příštím Doupěti.

Kamil Gric, šéfredaktor



Kolik procent obyvatel ČR hraje hry?

Společnosti GfK Praha a ProGamers uspořádaly v minulých týdnech zajímavý průzkum mapující české obyvatelstvo a jeho vztah ke hrám. Výsledky jsou více než zajímavé. Zhruba třetina všech dotázaných odpověděla, že hry hraje (bereme-li v potaz pouze internetovou populaci, pak toto číslo stoupá na 87 %). Potvrzují se i předpoklady podílu herních platforem – v domácnostech, které hrají počítačové hry, se nejčastěji hraje na PC (75 %), následují mobilní telefony (41 %) a na posledním místě se krčí konzole (21 %). Zastoupení mobilních telefonů a her je ale přinejmenším sporné – zůstává otázkou, zda můžeme za plnohodnotnou hru počítat i prastarého Hada, kterého bezpochyby dotazovaní při svých odpovědích zohledňovali. Průzkum ale přinesl i další zajímavá data. Hry podle něj hraje každý den zhruba 20 % respondentů a několikrát týdně bezmála polovina populace.

Sony PSP se v Evropě objeví 1. září

Spekulace z minulého čísla se bohužel vyplnily. Jak společnost Sony sama potvrdila, zahájení prodeje handheldu PlayStation Portable na starém kontinentě bylo s definitivní platností odloženo až na třetí čtvrtletí letošního roku. Oficiálně by se mělo PSP na pultech evropských obchodů objevit už 1. září (jak to bude u nás, není jasné) za cenu 249 euro (v přepočtu zhruba 7 500 Kč). Stejně jako v případě americké verze se i Evropané dočkají speciálního bonusu v podobě UMD disku s filmem Spider-Man 2. Týkat se bude prvních prodaných kusů konzole, v Americe byl filmový trhák přibalen k prvnímu miliónu Sony PSP.

Okénko do budoucnosti: Mozkem ovládané hry?

20. století přálo vynálezcům, 21. století vychytralým obchodníkům? Boj o nové technologické novinky se rozhořel nejen mezi vývojářskými týmy, ale také na patentových úřadech. Dokládá to krok japonské společnosti Sony, která si nechala patentovat doposud neexistující technologii předávání informací do mozku pomocí ultrazvuku. Zajímavá je zejména skutečnost, že Sony na vývoji nepracuje, ani nic podobného v nejbližších letech neplánuje. Pokud se Sony nepustí do vývoje dané technologie nepustí, budou si muset ostatní vynálezci a technologové nechat zajít chuť. Minimálně do roku 2022, do kdy Sony patent vlastní.



Aktuality

Společnost Elevation Partners oficiálně stáhla svoji nabídku na koupi britského vydavatele Eidos. Ten se tak s největší pravděpodobností ocitne v rukou další britské společnosti SCi, která Eidos ocenila v přepočtu částkou 3,3 miliardy Kč.

- Podle předpovědí analytiků čeká japonskou společnost Sony jedno z nejhorších čtvrtletí její historie. V prvních třech měsících letošního roku má podle předpokladů firma vygenerovat ztrátu přes půl miliardy euro. Vedení společnosti bude na situaci reagovat dalším snižováním nákladů podle plánu, který byl v podobné situaci přijat i v roce 2003. Ten se dotýká i nepříjemné otázky propouštění a celkového snížení počtu zaměstnanců.

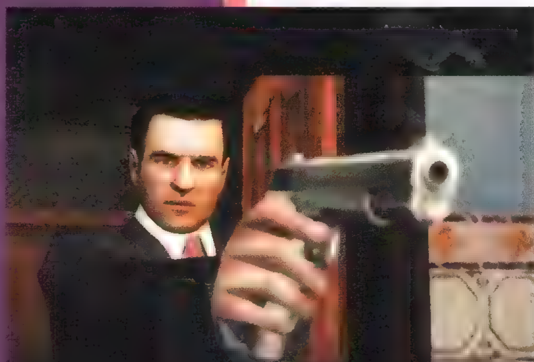
- V Torontu bylo zahájeno natáčení filmu Silent Hill, který je zaštítěn rozpočtem čítajícím zhruba 50 milionů dolarů.

- Brněnští Illusion Softworks licencovali engine Meqon, který by měl být základem pro fyziku neznámého počtu her firmy. Prvním by se měla stát doposud neoznámená third-person akční hra, která má podle současných plánů vyjít v roce 2007.

NEJPRODÁVANĚJŠÍ HRY MĚSÍCE DUBNA:

Česká distribuční společnost Cenega zveřejnila žebříček nejprodávanějších her. Kterým titulům se v českých luzích a hájích dařilo v dubnu nejvíce?

1. GTA: San Andreas (PS2)
2. Syberia 2
3. ESPN NHL Hockey (PS2)
4. Sprinter Cell: Chaos Tudory (PS2
5. Mafia
6. Commandos 3
7. Operace Flashpoint platinum
8. Brothers in Arms (PS2)
9. Vietcong
10. Port Royale





Řítí se na nás

Červen

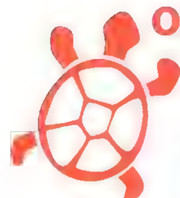
Jméno	Žánr	Vydavatel	Jak Doupě věří datu vydání?
Age of Pirates	strategie	–	40 %
Barbie: Salón krásy	strategie	CD Projekt	70 %
Battle Mages: Sign of Darkness	strategie	Buka	60 %
Battlefield 2	akce	EA	90 %
Bet on Soldier	akce	Digital Jesters	65 %
Bloodrayne 2	akce	CD Projekt	60 %
Call of Cthulhu	horor	Bethesda	70 %
Codename Panzers: Phase Two	strategie	CDV	60 %
Cold War: Behind the Iron Curtain	akce	Dreamcatcher	60 %
Day of Defeat: Source	FPS	Valve	60 %
Deep Sea Tycoon 2	strategie	GMX Media	40 %
Delta Force: Xtreme	akce	Novalogic	80 %
Dragon Age	RPG	Bioware	50 %
Dragonshard	strategie	SeVeN M	65 %
Dungeon Lords	RPG	Hypermax	60 %
Fall: The Last Days of Gaia	RPG	Silver Style	70 %
Grand Theft Auto: San Andreas	akce	Cenega	90 %
Heart of Eternity	RPG	–	45 %
Inqusitor	RPG	Hypermax	45 %
Juiced	závodní	THQ	70 %
Keepsake	adventura	–	10 %
Madagascar	adventura	CD Projekt	75 %
Mercenaries	akce	–	50 %
Mythic Blades	bojovka	–	40 %
Nibiru: Messenger of The Gods	adventura	Future Games	80 %
Officers: Gott Mit Uns	strategie	–	40 %
Rollercoaster Tycoon 3: Soaked	strategie	Atari	60 %
Sacred Underworld	RPG	Cenega	80 %
Still Life	adventura	Cenega	60 %
Stronghold 2	strategie	Globalstar	55 %
T-72: Balkans On Fire!	simulace	Battlefront	60 %
The Roots	RPG	Cenega	60 %
Trackmania Sunrise	závodní	Enlight	70 %
Wolfschanze 1944	akce	Colaris	70 %
You are Empty	akce	1C	60 %

Červenec

Jméno	Žánr	Vydavatel	Jak Doupě věří datu vydání?
Alfa Antiterror	akce	US Action	60 %
Big Mutha Truckers 2	závody	US Action	40 %
Boling Point: Road to Hell	akce	US Action	60 %
City of Villians	MMORPG	NCSoft	70 %
Commandos: Strike Force	akce	Cenega	60 %
Dead to Rights	akce	EA	60 %
Fantastic Four	akce	CD Projekt	50 %
Chrome: SpecForce	akce	Cenega	50 %
Sudden Strike 3	strategie	Fireglow	50 %
Tony Tough 2	adventura	–	60 %

Srpen

Jméno	Žánr	Vydavatel	Jak Doupě věří datu vydání?
25 to Life	akce	Cenega	60 %
Madden NFL 2006	sportovní	EA	70 %
NHL Eastside Hockey Manager 2005	sportovní	CD Projekt	80 %
Sims 2: Nightlife	strategie	EA	40 %
Worms: Mayhem	akce	CD Projekt	60 %



Opozdilci

Ani tentokrát jsme se nevyhnuli nepopulárním posunům. Mezi ty, které nejvíce zabolí hráčská srdce, lze počítat odložení **Blitzkriegu 2** z června na podzim a **The Movies**, jež vyjdou nejdřív v říjnu. Utekli nám i malí růžoví červíci, **Worms: Mayhem** se podle nových informací představí až v srpnu. Malou satisfakcí za neustálé odklady je alespoň upravení tuzemského vydavatelského plánu EA, podle něhož se Battlefieldu 2 v České republice nedočkáme až v červenci, ale už v červnu jako jinde ve světě.

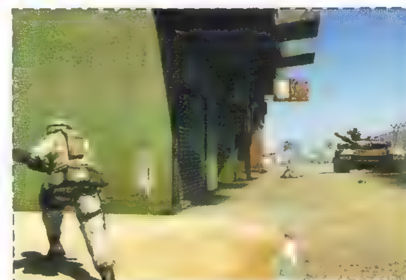
TOP 3 příštího měsíce

[1] Grand Theft Auto: San Andreas



Celých šest měsíců PCčkaři žárlili na majitele PS2 a záviděli jim nejnovější díl GTA. Doba zármutku však skončila. San Andreas se blíží a s ním i neuvěřitelně propracovaný herní svět, v němž můžete dělat, co jen chcete. Tentokrát nejen ve velkoměstech, ale i na venkově!

[2] Battlefield 2



Král rychlé zábavy pro více hráčů se vrací a s ním i noci strávené ve válce. Battlefield asi znalce svým pojetím reality neohromí, na druhé straně nabízí natolik chytlavou a intuitivní zábavu, že zaujme i ty, kteří jinak akci neholdují. Po druhé světové válce a Vietnamu zavítáme do současnosti. Budou moderní konflikty stejně zábavné? Možná vám napoví aktuální preview.

[3] Fall: The Last Days of Gaia



Na pokořitele legendárního Falloutu (viz Mikroskop) čekáme už několik let a zatím marně. Fall však má oproti ostatním podstatnou výhodu. Přítomnost několika tvůrců původního Fallouta v týmu a zatím velice pozitivní recenze v několika německých časopisech. Doufejme, že to tentokrát vyjde.

Herní technologie

V zajetí algoritmů a tištěných spojů


Michael Stern, stálý spolupracovník Doupěte
Excentrický melancholik s religiózními sklony. Zkrátka cvok

Pryč jsou doby, kdy bylo ke stvoření úspěšné hry potřeba jen jediného člověka, který v sobě pojil profese návrháře, programátora i grafika. Léta, kdy vznikaly hry skutečně z prázdného listu papíru a jednorázová programová jádra mizela v propadlištích dějin rychlostí desetiprstého psaní zdrojového kódu. Jen na jeho tvorbu je dnes potřeba průměrně čtyřiceti programátorů. Nyní světu vládnou značkové technologie, licencování drahých enginů a nelítostné soupeření vývojářských firem o to, kdo se dříve přiblíží realitě.

Filozofie tvorby her je v současnosti jednoduchá: Máte revoluční nápad? Využijte jej na poli nezávislé tvorby! Jste imaginativní asi jako krabička od sirek, a přesto chcete hru? Licencujte populární technologii, která ji prodá, a vyděláte milióny! Právě podobný přístup je možná důvodem masového rozšíření prodejných "herních koster", jelikož svůj titul si může vydat takřka kdokoliv s dostatečným kapitálem. Na druhou stranu nespornou výhodou je úspora drahocenného času vývojářů, kteří již nemusí roky budovat komplikovaný programový základ a mohou své síly soustředit na vybroušení vlastní hratelnosti. Ostatně příkladnou společností, která založila svou živnost pouze na hrách využívajících enginy konkurence, je wisconsinská firma Raven Software a jen těžko bychom v jejím portfoliu hledali nevydařený produkt.

Je téměř nemožné zmapovat všechny dostupné technologie her, protože již nevznikají jen coby ojedinělé odštěpky z vývoje originální hry, ale jsou tvořeny v nepřeberném množství s primárním cílem výdělku. Dnes se pouze zaměříme na ty nejpoužívanější a historicky nejhodnotnější, přičemž se ohlédneme i za aktuální problematikou dneška, herní fyzikou.

Herní enginy

Hnací motor zábavy a smysl života předraženého hardwaru

Encyklopedie definují herní engine jako celkový programový základ každé hry. Nejedná se tedy pouze o grafický systém, většinou do této kategorie spadá i celá řada podprogramů starajících se například o umělou inteligenci, fyziku a podobně. Enginy nabraly na síle především po příchodu 3D akce Doom, kdy autorům z id Software snad sám pekelný imp poprvé vnukl nápad, že by z celé problematiky mohl být dobrý obchod. Hry jako Quake nebo Unreal tak již byly vyvíjeny se záměrným cílem prodeje jejich technologii konkurenci. Aby také ne, když ceny enginů ve spojení s odváděnými procenty ze zisku leckdy přesahují hranici miliónu dolarů.

Komercializace jde dnes tak daleko, že je možné si pořídit kompletní editační balíky (tzv. middleware), které umožňují tvorbu her doslova na objednávku. Prognózy do budoucnosti navíc předpokládají, že tak jako je trh elektroniky zaplaven levnými asijskými (byť podřadnými) výrobky, brzy se dočkáme i vlny levných herních technologií, které dovolí masovou tvorbu nízkorozpočtových, ovšem profesionálních titulů. Než se tak stane, pojďme si nyní raději představit historii a blízkou budoucnost nejvýznamnějších enginů dneška.

CO JE TO... ?

Nejpoužívanější pojmy spojené s dnešními 3D enginy

Polygon – Plocha ohraničená spojnicemi několika vertexů (vrcholů tvořících základ každého drátěného modelu). Herní enginy pracují nejčastěji s trojúhelníkovými polygony. Pokud jsou vícestranné (např. v grafických programech), bývají rozděleny na menší trojúhelníkové části (faces).
Normal mapping – Technika hojně využívaná v moderních hrách, která dovoluje vytvořit detailně vystínovaný povrch (látku, kůži, atd.) i při malém počtu polygonů. Princip je jednoduchý. Stínování je totiž počítáno v závislosti na úhlu mezi dopadajícím paprskem světla a normálou polygonu. Barevná normálová mapa však vygeneruje různě orientované normály pro každý bod povrchu a vytvoří tak dojem nerovnosti. K vyprodukování normálové mapy je nutné vytvořit vysokopolygonální drátěný model. Z něj se mapa vypočítá, a teprve poté lze geometrii modelu řádově i více než desetkrát zjednodušit.
Vertex & Pixel Shader – Čím jsou vlastně nejhojněji propagované funkce dnešních 3D karet? Shadery jsou hardwarové jednotky provádějící grafické operace, aniž by zatěžovaly procesor. Jak již název napovídá, vertex shader se stará o transformace vertexů, nebo o výpočet normál důležitých pro osvětlení. Pixel shader zase na každý obrazový bod aplikuje nejrůznější filtry, díky čemuž může výsledný povrch dosáhnout neobvyklé kvality odlesků či zrcadlení. Shadery jsou dnes plně programovatelné jazykem podobným Assembleru (nejnižšímu počítačovému jazyku).
Level of Detail (LOD) – Pokud hra zobrazuje neúnosně velké množství objektů najednou, je logicky potřeba zjednodušit jejich geometrii. Level of Detail plynule snižuje počet polygonů v závislosti na vzdálenosti předmětů od pozorovatele. Bez Level of Detail by například nebylo možné vykreslit dechberoucí exteriéry ve Far Cry.

Unreal – reálná fantazie na prodej

Jedna z nejznámějších a nejpoužívanějších technologií začínala velice skromně jako nenápadný projekt tria tvořeného Jamesem Schmalzem, Timem Sweeneym a Cliffem Bleszinskim. Roku 1994 byl koncept celé hry na hony vzdálen klasické střílečce, kterou se Unreal nakonec stal. Engine se měl soustředit na zobrazování exteriérů, přičemž v samotné hře bychom pilotovali obří roboty. Autoři dokonce chtěli umožnit deformaci geometrie map, tj. například destrukci stěn, prvek, který realizovala marťanská střílečka Red Faction až o sedm let později. Námět postupem času dospěl přes ideu AD&D hry ke konečné podobě sci-fi akce, ovšem v té době stále chyběl jakýkoliv editor. Schmalz trpce vzpomíná, jak tvořil prvotní mapy přímo ve zdrojovém kódu a veškeré prostorové body si pracně vynášel na milimetrový papír. Rok 1995 však zavál inspiraci do hlavy Tima Sweeneyho, jenž ve Visual Basicu naprogramoval legendární editační nástroj UnrealEd.

O rok později přichází Intel s procesory řady MMX, jejichž schopnosti Sweeney využívá pro lepší zpracování světla. Roku 1997 vzniká umělá inteligence – do týmu vstupuje Steve Polge, autor slavného Reaper Bota z prvního dílu Quake a nynější šéfdesignér připravované novinky ze série Unreal Tournament. Když se vydání Unrealu stalo roku 1998 skutečně reálným, představovalo neuvěřitelný vizuální raut plný světelných efektů a pestrobarevných lokací. O kvalitě a rezervách enginu svědčí přes dvacet komerčně úspěšných titulů, postavených na jeho základě.

V následujících letech zakládá Steve Polge vlastní firmu Digital Extremes a úzce spolupracuje s Epicem na dalších verzích enginu. Technologie Unreal 2, dlouho označována jako Unreal Warfare, je dnes k dispozici ve verzi 2.5 (pro Xbox se nazývá 2X) a zvládá nejmodernější technologie jako mapování normál, efekt bloom a další. Největší naděje se v současnosti upírají ke třetí generaci enginu, která by měla porazit současného krále, Doom 3. Dynamické stínování spolu s modifikovatelností shaderových efektů dodá každé scéně atmosféru přesně podle představ návrháře. Velkým přínosem se má stát tzv. bezešvé nahrávání map, které umožní tvorbu obrovských map, aniž by musely být rozděleny na menší části.



Kde? www.unrealtechnology.com
Za kolik? 350 000 dolarů + 5% provize z výdělku za Unreal 2.5 engine

TECHNOLOGIE V PRŮBĚHU VĚKŮ

1987 – Mindscape vydává akční RPG Colony, které je považováno za vůbec první 3D hru v dějinách. Prostor je však tvořen pouze bílými vektorovými čarami na černém pozadí.
1991 – Hovertank 3D se stává první vlaštovkou v žánru stříleček z vlastního pohledu. Díky jednoduché grafice je však často opomíjen.
1992 + 1993 – Vychází Wolfenstein 3D, který již zvládá plně trojrozměrné otexturované zdi. Nicméně John Carmack předvídá nepoměrně větší možnosti počítačové grafiky a o rok později vydává Doom. Mapy již nejsou ploché a textury se povalují na stropech i na zemi.
1994 – Engine legendárního RPG System Shock poprvé dovoluje volné rozhlížení se nahoru a dolů, tzv. freelook.
1994 – Společnost Acces používá ve své 3D adventuře Under a Killing Moon fotorealistický engine VirtualWorld. Adventura se tak poprvé stává hardwarově náročnější a přitažlivější než tehdejší akce.



id Software – Carmackova továrna na pokrok



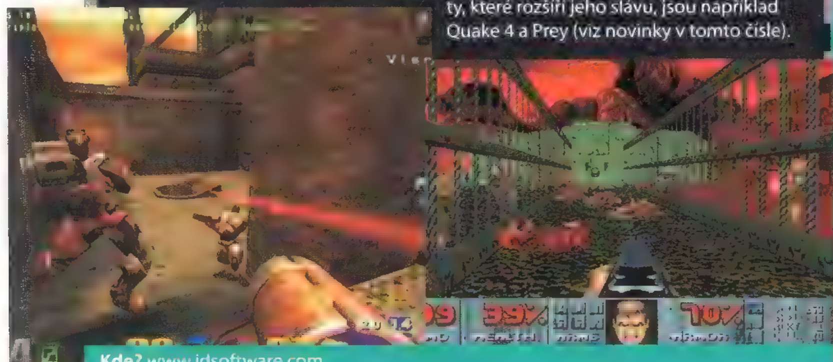


Kdybychom přirovnali herní průmysl k historii vesmíru, id Software (jehož jméno je odvozeno ze spojení In Demand) by se zařadil někam poblíž Velkého třesku. Jako jediná společnost dokázal téměř dvacet let nejen držet krok s moderními technologiemi, ale také udávat jejich směr. John Romero, Tom Hall, Adrian Carmack a jeho příbuzensky nijak nespřízněný jmenovec John Carmack, jenž se stal archetypem geniálního programátora, jsou skvostným příkladem vzestupu společnosti z garážového týmu na firmu garážující nejnovější modely Ferrari.

První skutečně třírozměrnou akcí s plynulým pohybem a tunami nepřátel byl Wolfenstein 3D (1992). Carmack si byl dobře vědom nedostatků a skrytých rezerv Wolfensteina, a tak ještě před dokončením hry začal pracovat na novém enginu s pracovním názvem Green and Pissed. Podle původních plánů v něm měly na zdech zůstávat stopy po kulkách, stejně jako šrámy na protivnících. Díky krvavým hardwarovým nárokům však bylo od myšlenky (nutno dodat, že na dlouhou dobu) upuštěno.

Protože Doom 2 byl z technologického hlediska jen rekultivací prvního dílu, dalším krokem pro hračičstvo se stal až Quake. V létě 1996 konečně padly spritové postavy tvořené pouhým 2D obrázkem a nahradily je nefalšované polygonové modely, zatímco světelné mapy pomohly doladit dusivou atmosféru hry světla a stínu. Quake dále rozšířil modifikační možnosti Doomu. Těžko říct, zdali bychom se dnes těšili takové oblibě 3D karet, kdyby světlo světa nespatřil GL Quake, podporující první 3Dfx akcelerátory, jež změnily chápání herní vizualizace.

Generační nástupci již pokračovali v linii méně přelomového vývoje. Quake 3 přinesl Bézierovy křivky, bez nichž byly do té doby všechny oblouky více či méně hranaté, a fyziku podřízenou olympijským rocket jumpům. Přeneseme-li se dále do minulého roku, objevíme otázku revolučnosti aktuálního hitu Doom 3, která vyvstala jeho vleklým odkládáním. Zatímco před dvěma lety byly dynamické stíny a mapování normál něčím výjimečným, dnes je potkáváme častěji než revizory v tramvajích. Carmackova technologie však přesto vyniká řadou kladů, mezi něž lze připočíst například obvyklou hardwarovou nenáročnost (mluvíme o RELATIVNÍ nenáročnosti vzhledem k zobrazované kvalitě). Doom 3 engine zcela jistě přežije, prvními projekty, které rozšíří jeho slávu, jsou například Quake 4 a Prey (viz novinky v tomto čísle).



Kde? www.idsoftware.com
Za kolik? 10 000 dolarů za komerční využití Quake I + II enginů, 250 000 dolarů + 5% provize za Quake III engine

Renderware – ve jménu komerce

Produktu anglického herního týmu Criterion se sice nedostává takového věhlasu jako konkurentům, ovšem díky faktu, že jej v dnešní době využívá na 500 komerčních titulů, se řadí k nejúspěšnějším technologiím současnosti. Spadá totiž do kategorie middleware, a vývojářům tak neposkytuje pouze strohý grafický engine, ale celou sadu editačních nástrojů shrnutých v aplikaci Renderware Studio. Sami autoři tvrdí, že s pomocí jejich technologie je možné tvořit hry jednoduše na zakázku. Tento fakt vede k masivní komercializaci celého enginu na úkor pokrokovosti, přičemž by se dala očekávat klesající kvalita rychlokvasných titulů. Avšak hry jako Grand Theft Auto či Broken Sword 3: The Sleeping Dragon dokazují pravý opak a potvrzují léty ověřenou myšlenku, že vesmír ani hry nestaví pouze na grafice.

Kořeny Renderware sahají až do roku 1997, kdy byl použit v graficky vynikajícím simulátoru bojových robotů G-Nome z produkce 7th Level a v podmořské akci Sub Culture z domácí stáje Criterionu. Hnací motor obou her dovolil vytvořit na svou dobu neobvykle členité exteriéry. Kopce, hory, skalní jeskyně a výškově členité mapy obecně představovaly do té doby problém. V dnešní verzi balíku Renderware Studio již nalezneme nejen komplexní náčiní k tvorbě audiovizuální stránky, ale také základy umělé inteligence a fyzikální engine původně vycházející ze systému Karma společnosti MathEngine. Minulý rok odkoupil Criterion i s veškerými jeho technologiemi americký gigant Electronic Arts, lze tak předpokládat, že Renderware rozhodně neřekl své poslední slovo.



Kde? www.renderware.com
Za kolik? Studentská verze zdarma



1996 – Ted Peterson, vedoucí projektu TES II: Daggerfall v rozhovoru pro Score uvádí: "Vážně se zabýváme možností začlenit rozlišení SVGA do TES III." Z TES III se nakonec vyklubal Morrowind, který byl licencovaným enginem NetImmerse graficky mírně řečeno někde jinde :-).
1996 – Duke Nukem demoluje zadnice mimozemšťanů v první aplikaci Build enginu, který se v následujících letech rozmohl díky velmi snadné modifikovatelnosti a přehlednému editoru.
1996 – První použití polygonových postav a světelných map v Quake.
1997 – Je oznámeno, že Duke Nukem Forever bude používat Quake 2 engine.
1998 – Objevují se první spekulace o revolučním projektu id Softu Trinity, který měl nastolit řadu nových technických standardů jako voxelové postavy nebo deformovatelný terén. Jak to nakonec dopadlo s Doomem 3, víme všichni.
1998 – Je oznámeno, že Duke Nukem Forever bude používat Unreal engine.
2000 – Vychází osmí díl série Might & Magic, který snad jako poslední komerční hra v historii používá spritové postavy. Tentokrát to ještě vychází.
2000 – Fantasy rubanice Severance: Blade of Darkness poprvé představuje nezapomenutelnou hru dynamického světla a stínu.

SCUMM – stavitel adventur



Vybrat charakterističtějšího zástupce adventure enginů by bylo hledáním diamantů v hromadě uhlí. Když Lucasfilm koncem 80. let rozšiřoval svou působnost na pole interaktivní zábavy, byl trh přeplněn prvními grafickými adventurami z produkce Sierry s příkazy vypisovanými ručně. Lucasovští bardové Aric Wilmunder a Ron Gilbert přišli s revolučním konceptem několika základních povelů, které mohl hráč prostřednictvím myši vzájemně kombinovat s herním světem v jednoduché kontextové řádce.

SCUMM (Script Creation Utility for Maniac Mansion) prošel zdaleka nejvíce proměnami a dočkal se více než dvaceti verzí. Po původní Maniac Mansion vytvořil kostru pro legendy typu Zak McKracken, Monkey Island 1 & 2, Indiana Jones and the Fate of Atlantis nebo Sam & Max Hits the Road. Autoři tvrdí, že i jejich poslední adventury, Grim Fandango (1998) a Escape from Monkey Island (2000), v hloubi skrývají jisté fragmenty původního enginu. Ani dnes není SCUMM mrtvý. Zájemci mohou vyzkoušet verzi ScummVM (Virtual Machine), která pracuje pod Windows, na PDA a běží dokonce i na některých mobilních telefonech.

Kde? [illegible]
Za kolik? [illegible]

Bioware – pravá RPG kovárna



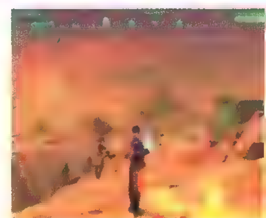
[illegible]



Kde? http://gemrb.sourceforge.net (emulátor Infinity enginu pro Win, Mac a Unix/Linux)



VOXELOVÉ ENGINY – SLEPÁ VĚTEV EVOLUCE



V moderních hrách jsou veškeré objekty tvořeny polygony, dvourozměrnými ploškami, jež se dále promítají na jednorozměrné obrazovkové body, pixely. Voxel je zkratkou pro volume pixel, velmi malou jednotku ohraničeného prostoru o jedné barvě. Z takovýchto jednotek lze doslova vyskládat téměř dokonale plastický povrch, čehož se využívá například v lékařství nebo u 3D displejů. Přínos do světa počítačových her je zřejmý – možnost modelovat realisticky tvarovaný povrch krajiny. Toho v hojné míře využívala firma Novalogic ve svých válečných simulátorech Comanche, Armored Fist nebo v sérii akcí Delta Force. Konec voxelů přišel s nástupem 3D akceleračních karet ve druhé polovině 90. let. Voxely nebylo možné grafickými čipy hardwarově zpracovávat a jejich obrovská náročnost na operační paměť a výkon procesoru rychle uvolnila pole novým technologiím. K dalším hrám využívajícím voxelové zpracování krajiny se řadí například robotická akce Shattered Steel (1996) od Bioware nebo skvostná akční adventura Outcast (1999), která upadla v zapomnění právě kvůli hardwarové náročnosti voxelů.



2001 – Might & Magic IX konečně mění engine. Tentokrát to však nevyšlo. Mimochodem, je jasné, že Duke Nukem Forever již nikdy žádný engine používat nebude :-).
2005 – Střet technologií budoucnosti – nejprve novátorská grafika Doomu 3, poté aplikace Newtonových fyzikálních zákonů v Half-Life 2.

Budoucnost – Co přinesou příští léta? Především impresivní engine Unreal 3, novou generaci konzolí a jejich možnosti, přídavné karty počítající herní fyziku a mnoho dalšího. Dokonce i John Carmack pracuje na přísně tajeném projektu. Každopádně na "drát do mozku" si ještě počkáme.

Fyzika ve hrách

Virtuální jablko dopadá na Newtonovu hlavu

Šokovat hráče novými nápady, přitahovat neokoukanou hratelností a neustále nalézat nové cesty, jak spotřebitele zaujmout – to je věčný úděl počítačových her a jejich tvůrců. S nadsázkou lze říct, že zatímco v dřevních dobách interaktivní zábavy stačilo přeskládat několik pixelů či změnit pár algoritmů a již tu byl nový žánr, dnes je situace nesrovnatelně obtížnější. Stejně jako dříve zněla otázka „Kolik forem může zábava mít?", je dnes aktuální „Jak realistická může zábava být?" Čím více se grafika her blíží fotorealismu, o to úporněji hledají vývojáři alternativní cestu do hráčovy peněženky. Dnes se ruleta zastavila na simulaci fyziky.

Problematika fyzikálních modelů a jejich aplikace ve hrách není tak mladá, jak by se mohlo zdát. Dříve však bylo jejich použití výhradně otázkou automobilových nebo leteckých simulátorů, kde bylo důležité co nejvěrněji napodobit reálné jízdní nebo letecké vlastnosti. Každý z nás má totiž více či méně přesnou představu o chování automobilu, a je tak snadné posoudit věrohodnost simulace. Nicméně málokdo již tuší, jak se zachová postava po zásahu naváděné rakety. Až akce jako Chrome, Far Cry nebo Half-Life 2 ukazují, jaká to může být zábava. A právě tím startuje hon na dlouhou trať za nejlepší fyzikou ve hře, navíc podpořený dnešními možnostmi výpočetní techniky. Ačkoliv impresivní možnosti zmíněného Half-Life 2 svědčí o opaku, fyzikální enginy jsou zatím v embryonálním stádiu. Teprve příchod procesorů s více jádry (tedy potažmo i konzolí nové generace) a fyzikálních akcelerátorů dovolí masivní nástup technologie, která opět smaže kus nekonečné hranice mezi hrami a realitou. Současným trendem není jen simulace pohybu postav a jejich umírání, ale především komplexní zachycení celého prostředí, ve kterém se pohybujeme. Dnes můžeme pracovat s barely a ozubenými kotouči pil, ovšem co přijde za pár let? Budeme si pohazovat s nedopalky cigaret, soutěžit v plivání reálně se deformujících slin nebo si múza pokroku najde zcela novou zábavu? Budou mít hry budoucnosti vůbec něco společného s trojicí nejpoužívanějších fyzikálních modelů dneška?



Havok – Angličan s gravitační pistolí

Který hráč 3D akcí by nevzpomněl na úchvatný zážitek při prvním setkání s gravity gun v Half-Life 2? Nebo na mrtvé žoldáky z Far Cry metající kozelce po každém zásahu raketou? Za bravurní implementaci Newtonových zákonů obě hry vděčí fyzikálnímu modelu Havok, jenž je produktem stejnojmenné dublinské společnosti založené roku 1998 Hughem Reynoldsem a Stevenem Collinsem (oba jsou členy katedry počítačových věd Trinity College Dublin). Od představení verze 1.0 na Game Developers Conference 2000 se Havok dočkal mnoha ocenění a využití nejen ve

Ragdoll – zabijte hadrovou panenku!

Laicky by se dala technika Ragdoll charakterizovat jako skrytá „kostra" herní postavy, ke které jsou připojeny jednotlivé anatomické části – ruce, nohy, hlava a trup. Ty představuje jednak samotný model postavy, který vidíme ve hře, jednak zjednodušené, skryté útvary, jež reagují na vnější síly, přenášejí je na kostru a ta zpětně na další části charakteru. Ragdoll je relativně náročná na výkon počítače, proto je v současné době používána pouze na simulaci pohybu mrtvých postav. Když člověk v reálném světě ztratí vědomí, nekontrolovatelně sebou mrští o zem a jeho kostra zaujme nepředvídatelnou pozici podle toho, jak jí to dovolí klouby. Ještě donedávna nebylo ve hrách možné tímto způsobem chování postav simulovat. Protivník měl pevně danou, předchystanou animaci smrti, což jednoduše vedlo k tomu, že téměř každá postava umírala stejně kýčovitou piruetou.

Realistický efekt Ragdoll je podmíněn také precizní definicí rozsahu pohybu každého kloubu, aby se herní postava například nemohla dloubat v nose chodidlem, což se v raných fázích vývoje také stávalo. Jedním z problému techniky Ragdoll je fakt, že virtuální kostry nemají svaly, které by dodaly kloubům odpovídající tuhost. Postavy se tak někdy klátí k zemi moc rychle, nebo naopak pomalu. To ostatně vedlo i k pojmenování celé problematiky – Ragdoll je v překladu hadrová panenka.

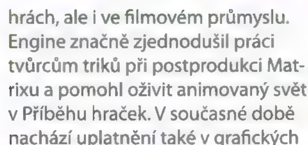




Fyzikální procesory – šetřeme na nový hardware!

Je váš počítač přeplněn k prasknutí všemožnými přídavnými kartami? Ke grafickým a zvukovým čipům se možná již brzy přidají i čipy fyzikální. Společnost Ageia se sídlem v Silicon Valley představila na letošní Game Developers Conference vůbec první procesor zaměřený výhradně na zpracovávání informací o herní fyzice. Jednotka PPU (Physics Processing Unit) má všechny předpoklady k zopakování někdejšího boomu grafických akcelerátorů. Procesor nazvaný příznačně PhysX dokáže mnohonásobně urychlit výpočty, jež jsou dnes prováděny na softwarové úrovni. Tím se fyzice ve hrách otevírají nové možnosti, které jsou i dnes striktně limitovány výkonem počítačů. Ageia představila také rozhraní NovodeX, které dokáže pro fyziku využít nejen čip PhysX, ale také chystané systémy s vícejadernými procesory. Proto byla technologie okamžitě licencována Microsoftem a rozšíří možnosti konzole Xbox 2. Zájem projevují i další vývojářské společnosti. NovodeX se chystá využívat Ubisoft a Epic, který jej implementuje do enginu Unreal. Připravované hry na bázi technologie Unreal 3 budou již rovnou podporovat hardwarové funkce PPU PhysX. Reakce výrobců hardware je také blesková, v současné době se plánuje využití čipu jak na rozšiřující karty, tak přímo na základní desky.





hrách, ale i ve filmovém průmyslu. Engine značně zjednodušil práci tvůrcům triků při postprodukci Matrixu a pomohl oživit animovaný svět v Příběhu hraček. V současné době nachází uplatnění také v grafických programech typu 3D Studio MAX nebo Maya, ovšem primární přínos fyzikálních enginů vidí autoři právě v počítačových hrách.

Poprvé vzbudil Havok pozornost prostřednictvím benchmarkového programu 3D Mark 2001, kde v ukázce jako vystřižené z Matrixu předvedl bravurní choreografii odpadávajících nábojnic i protivníků. V současné době engine používá více než stovka her všech moderních platforem. Tvůrci přitom věří, že je stále kam jít. To se netýká pouze nových možností simulace, ale také optimalizace. V rozhovoru pro britský magazim Edge autoři uvedli: „Zatímco první verze enginu si poradila pouze s jedinou postavou Ragdoll, verze 2.0 jich bez problému zvládne deset najednou." Záleží pouze na tom, jak jednoduché algoritmy dokáží programátoři vyprodukovat, aby přitom zůstali věrni realitě. Přes množící se konkurenci zůstává Havok jednou z nejperspektivnějších technologií dneška. To potvrzuje řada připravovaných her na jeho bázi v čele s Age of Empires III v roli první strategie využívající fyzikální engine nové generace.



Karma – druhý kohout na britském dvorku

Těžko říci, proč si fyzika vybrala za své oblíbené místo chladný ostrov na severu Evropy, nicméně již od dob Izáka Newtona se jí tam neskonale daří. Produkt společnosti MathEngine se zrodil v Oxfordu a po dlouhou dobu byl jediným rivalem schopným soupeřit s konkurenčním Havokem. Ačkoliv se o fyzikálním modelu Karma nemluví tak často, hojně jej ve svých hrách využívají známé firmy jako Ubisoft, Lionhead nebo Shiny. Konkrétně dodal velice solidní základ fyziky sérii Unreal a byl licencován i společností 3D Realms pro Duke Nukem Forever. Velká síla technologie Karma tkví v komplexním simulování celého virtuálního prostředí, které si můžeme představit jako uskupení obrovského množství vzájemně se ovlivňujících předmětů. Engine dokáže definovat nepřeberné množství reálných materiálů, je tak možné vytvořit průstřelné dřevěné příčky a další. Naopak mírným nedostatkem jsou relativní problémy se simulací kapalin, plynů nebo oděvů. To však nic nemění na tom, že se s karmou Karmy jen tak nerozloučíme. Ve svém kódu ji má vytetovanou většina připravovaných her na enginu Unreal 2.5, například i velmi slibný Advent Rising (preview v minulém Doupěti).



Meqon – švédský armádní nůž

Zatímco oba kolegové z Velké Británie se na výsluní komerce vyhřívají již delší dobu, švédská technologie Meqon se prodírá do popředí teprve dnes. Podle všeho rozhodně má co nabídnout – propracovaná simulace pevných těles, fyzika postav, tekutin a částicových efektů snesou plné srovnání s konkurencí. Bohužel se Meqon zatím nepředvedl v žádném kasovním trháku. Česká akce Shade: Hněv andělů byla ryze průměrná a jiskra naděje svítá až s licencováním enginu brněnskými Illusion Softworks, kteří hodlají maximálně využít jeho možnosti ve svých nadcházejících titulech. Matoucím činem se v září minulého roku stalo licencování Meqonu společností 3D Realms pro herní zombii Duke Nukem Forever. Že bychom se ho přece jen dočkali, nebo bude engine použit v další akci firmy, Prey? Tak či onak, Meqon hodlá v plné síle zaútočit na Xbox 2. Na původně studentský projekt návštěvníků linköpingské univerzity docela úspěch, nemyslíte?



DXT Computers
KONFIGURACE PC NA PŘÁNÍ
MAXIMÁLNÍ SLEVY
VÝHODNÉ SPLÁTKY
SOFTWARE V HODNOTĚ NĚKOLIKA TISÍC KČ ZDARMA
ZDARMA DÁRKOVÝ SET KE KAŽDÉMU PC
DXT KOMPLET SPECIAL
9.690,-
DXT KOMPLET MAX
SLEVA 13.990,-
VÝHODNÝ NOTEBOOK
Acer TravelMate 2304 LC
od 595,-/měs.
TIP 17.990,-
PRESTIŽNÍ ZNAČKA POČÍTAČŮ
MINIMÁLNÍ CENY
VÝBĚR Z PC SESTAV: SESTAVÍME VÁM POČÍTAČ PŘESNĚ NA MÍRU
Každý počítač DXT prochází náročnými výstupními testy s maximálně vyladěným BIOSem a ztišeným chodem ventilátoru.
DXT WORKSTATION AMD Sempron 2200+ 5.990,-
DXT EURO PC+ 9.490,-
DXT GAMES 9.790,-
DXT TURBO 12.490,-
ZÍSKANÁ PRESTIŽNÍ OCENĚNÍ:
DOPRAVA ZDARMA
... A VÍCE NEŽ 10.000 POLOŽEK K PC A KOMPONENTŮ ZA EXTRÉMNĚ NÍZKÉ CENY!!
271 742 467
Provozní doba: Po - Pá: 9:30 - 18:00h; So: 10:00 - 14:00h
PRAHA 10 - Krymská 35, Tel.: 271 742 467, 69
BRNO - Kamenná 1, Tel./fax: 543 211 417
LIBEREC - Husova 33, Tel./fax: 485 108 644
PLZEŇ - Klášterní 25, Tel.: 377 455 388, 89
ZLÍN - Vodní 453, Tel.: 577 431 491
JIHLAVA - Havířská 22, Tel./fax: 567 155 060
OSTRAVA - 28. října 215, Tel./fax: 596 634 908
OLOMOUC - Masarykova tř. 28, Tel.: 585 423 895
HRADEC KRÁLOVÉ - Pražská 590, Tel.: 495 535 754
ÚSTÍ N. LABEM - Hrnčířská 18, Tel.: 475 209 312
KARLOVY VARY - Sokolovská 80, Tel.: 353 540 630
Č. BUDĚJOVICE - Husova 109, Tel.: 385 310 025
MARIÁNSKÉ L. - Kubelíkova 805, Tel.: 354 627 601
www.dxt.cz
inzerce »

Age of Empires III: Age of Discovery

Legenda mezi strategiemi se vrací, aby po pěti staletích oživila vzpomínky na Kryštofa Kolumba a jeho plavbu, která změnila svět

Žánr Realtime strategie **Výrobce** Ensemble Studios **Vydavatel** Microsoft **Homepage** www.ensemblestudios.com **Datum vydání** Říjen 2005

Michael Stern, stálý spolupracovník Doupěte

Kdybychom se vrátili v čase do dávné minulosti a nakazili tehdejší dobu epidemií počítačových her, prokázali bychom lidstvu velkou službu. Při nezměrných možnostech a komplexnosti dnešních strategií je více než pravděpodobné, že osobnosti jako Alexandr Veliký nebo Napoleon by neprosluly jako nelítostní vojevůdci, ale coby šampióni síťových klání a vymetači LAN párty. Bezprostředně po ohlášení Age of Empires III (AoE3) je zřejmé, že Ensemble Studios letos hodlají dovést virtuální dobyvatele ještě o krok blíže herní nirváně.

Když v sobě roku 1997 první díl realtime strategie AoE spojil nádhernou grafiku s možností postupovat napříč jednotlivými epochami lidstva, tedy s prvkem dosud charakteristickým především pro tahové hry typu Civilizace, znamenalo to zásah. Zásah do srdcí milovníků propracovaných a intuitivních strategií korunovaný šestnácti milióny prodaných kopií, přímým pokračováním a jedním levobočkem Age of Mythology. Třetí díl neslibuje pouze navázat na odkaz svých předchůdců, ale kromě grafiky sladké tak, že k monitoru láká celé mravenčí kolonie, upoutává řadou dalších inovací.

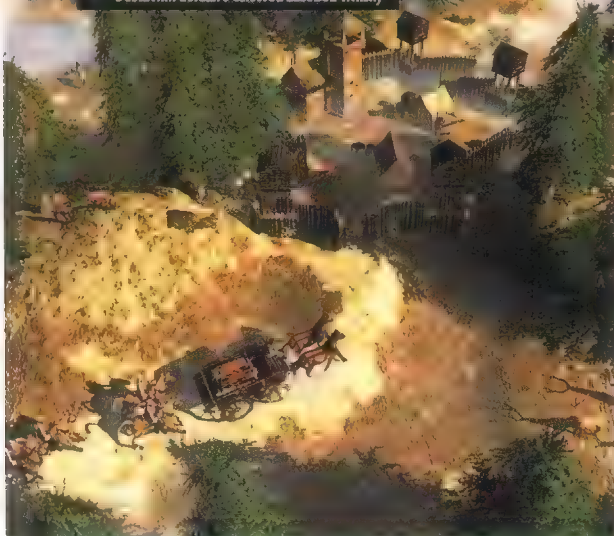
JAK SE TĚŠÍME:

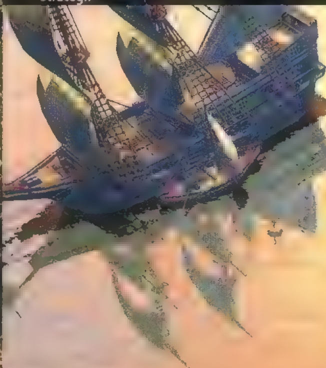

Indiáni jsou skvělými lovci bizonů


Hon na vysokou

Tvůrci zachovávají tradiční schéma managementu základen a výroby smrtících armád, které bude nyní situováno do atraktivní doby legendárních mořeplavců, přelomových vynálezů a samozřejmě krvavých válek jakožto vyústění všeho jmenovaného. Neobvykle rozvětvený strom jednotek a vynálezů představuje spolu s RPG prvky, které se netradičně nebudou týkat jen hráčových jednotek, hlavní přísliby hry.

S Age of Discovery padá nepsané pravidlo, že technologický pokrok udávají 3D akce


Dostavník dorazil s čerstvou zásobou whisky


Zpracování vodní hladiny je převratné nejen na strategii

Nina, Pinta a Santa Maria

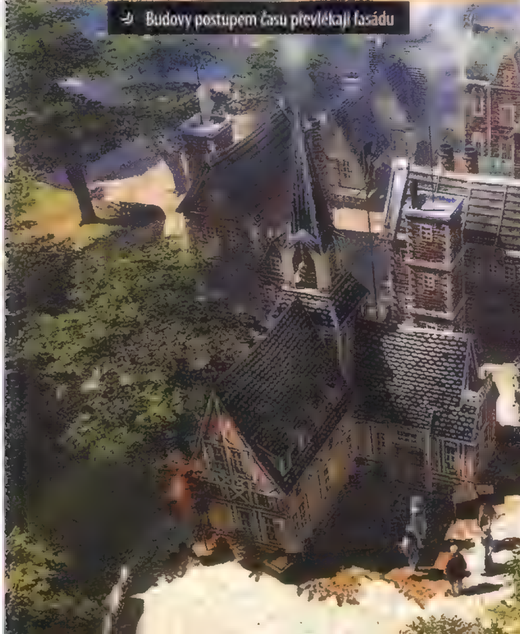
Plynulý přechod mezi historickými epochami byl jednou z deviz předchozích dílů. Ani Age of Discovery nevystoupí z řady, a jak již název napovídá, ocitneme se v době převratných objevů. Odhalení Ameriky, Indiánů a jejich zlata tvoří spolu s vleklými válkami o nadvládu nad Novým kontinentem hutný základ nejen příběhové kampaně, ale také celého herního prostředí, jednotkami počínaje a historickými reáliemi konče. Hra volně navazuje na minulý díl Age of Kings, ve kterém jsme se stali feudálními vládci temného středověku. AoE3 provede hráče od roku 1492, proslaveného Kolumbovým minutím se o jeden kontinent, přes války o nezávislost až do poloviny 19. století. Něco přes

tři sta let se v kontextu s tisíciletími v předchozích dílech nebo záběru aktuální Empire Earth II může zdát málo, ovšem právě tehdy prodělala společnost markantní rozvoj. Počáteční neohrabané rytíře brzy vystřídají účinnější mušketýři, vojevůdci přijdou na výhody lehké kavalerie a zacpávat uši si budeme při nasazení dělostřelectva.

Počítačové hry jsou podle některých vzdělávacím médiem budoucnosti. Ensemble Studios nesdílejí podobná dogmata zalícených prognostiků, jež za hrami nehledají zábavu, nýbrž smysl vesmíru a vlastní peněženky. Age of Discovery nebude historickou učebnicí, provede hráče originálním příběhem, který jen občas protne linku reálných událostí. Kampaň pro jednoho bude časově rozetnuta na tři po sobě následující epochy.

Na počátku se hráč seznámí s hrdiny, kteří budou hrát roli speciálních jednotek se zvláštními schopnostmi a které s uplývajícími dekádami vystřídají jejich potomci. Pomineme-li nesvázaný příběh, budou se autoři držet reálií poměrně věrně, což se týká především středověkého rozložení moci. V kolonizační horečce se zaskví hned osm národů – majestátní španělské galeony se budou v krvavé conquistě prolamovat pod tíhou zlata Inků, kdežto Francouzi a Angličané si na severu začnou lámat vazy navzájem.


Století páry je jen jednou z epoch v AoE III


Budovy postupem času převlékají fasádu

V každé části kampaně si budeme moci zvolit jeden ze tří národů. Rozdíl mezi zmíněnými Angličany či Francouzi však nebude jen v náruživosti pití vína a v barvě trenek. Kromě jednotek půjde především o rozdíly na poli mikromanagementu. Například zmínění Angličané dostanou do vínku jednoho vesničana ke každé postavené stavbě, zatímco osadníci Francouzů spí s mušketou pod polštářem a dokáží se sami bránit. K zajímavým národům patří i Holanďané, kteří se svým rozvinutým bankovnictvím nebudou tolik závislí na těžbě zlata. Zbylé národy bude reprezentovat rychle se rozšiřující Portugalsko, Německo se speciální jednotkou hulánů a poněkud netradiční Rusko a Turecko. Ačkoliv v minulosti měly tyto dva národy jiné starosti než drancování zaoceánských zemí, autoři se je kvůli očividné multinárodnosti rozhodli obsadit.

Domov, sladký domov

Jelikož každá novosvětská kolonie byla v zásadě vysunutou (a notně hrabivou) rukou jedné z evropských velmocí, ponese i hráč zástavu svého vlastního státu. V Age of Discovery bude mateřskou zemi představovat tzv. domovské město, lokace, v níž se návrhářův smysl pro detail rozhodl usilovat o Nobelovu cenu. Graficky neuvěřitelně vypiplané scenérie zde nebudou pouze pro potěchu hráčova oka, ale mají reprezentovat jakousi stylizaci postavy a říše vyvíjející se formou klasického RPG. Tím, že šíříme slávu domovského města (tj. mateřského státu), ať již zabíjením nepřátel nebo plněním speciálních úkolů, jeho zkušenost roste. Až dosáhne nové úrovně, promění se nejen architektura města, ale hráč také obdrží na výběr jeden ze speciálních bonusů / schopností. Nabízí se analogie s volbou božstev a bonusových kouzel v Age of Mythology, zde však domovská města budou živoucími metropolemi a zároveň interaktivní minihrou.

Hravé typy tvůrci zabaví možnými modifikacemi ulic – lze například měnit barvu střešní krytiny domů (aneb simulátor pokrývače v ceně) apod. Naopak praktičtější hráči ocení získávaná vylepšení seřazená do obsáhlé a funkční hierarchie. Přístup k pokročilým bonusům je podmíněn získáním nižších stupňů, zároveň si

ENSEMBLE STUDIOS V PROUDU ČASU

Age of Empires
První průnik Microsoftu na strategické pole oslnil záběrem hry, který pokryl tisíciletý vývoj lidstva. Detailní grafika a rozmanitost stran pak dokázaly převážit nad slabou umělou inteligencí.



Age of Empires 2: Age of Kings
Druhý díl zaujal problematikou hradů, válečného opevnění a jeho destrukce. Na rozdíl od konkurenčního titulu Stronghold však tato složka nevytlačila ostatní strategické prvky, diferenciaci národů ani přehršel jednotek.



Age of Mythology
Poslední plod spanilé jízdy Ensemble Studios znamenal úspěšný přechod do tří dimenzí, populární mýtické jednotky a božstva, jejichž uctívání přineslo ovoce v podobě efektních kouzel.



SPECIÁLNÍ JEDNOTKY



Kyrysník (Francie) Pohrobek středověké těžké jízdy, jehož název je odvozen od kyrysu, dvoudílného pancíře, který jej pasoval jako nejtěžší údernou jednotku do předních linií. Výzbroj tvořila palaš (rovný jezdecký meč) a pistole. Kyrysníci sloužili v armádách do roku 1867, kdy jim bylo odebráno brnění a stali se z nich dragouni.



Husaři (Francie) Lehké jezdectvo, vyšperkovaní pávové válečných polí, kteří se však nebáli se šíleností v oku hrdinně vrhnout doprostřed bitvy. Uniformu připomínající uherský styl doplnila nonšalantní kožešina přes rameno, šavle u pasu a sekundární pistole.



Červenokabátníci (Anglie) Elitní jednotka britské armády vybavená dlouhou mušketou s bajonetem. Na svou dobu dlouhý a komplikovaný výcvik přinesl své ovoce v dokonalém ovládání zbraně a schopnosti zaujmout jednu z mnoha neprostupných formací během okamžiku.

Zdroj: www.valka.cz

bude pouhou položkou v menu, jež zajistí chvilkové příměří. Mírové vyjednávání se týká především domorodých obyvatel Ameriky roztroušených po mapách. Pokud se hráči podaří navázat spojenectví, bude odměněn například rychlými siouxskými bojovníky nebo i managementem celé spojencovy základny.

Amerika – země pokroku

I kdyby se autoři rozhodli proměnit hru v simulátor chovu veverek v americké divočině, prodalo by ji technické zpracování. S Age of Discovery padá nepsané pravidlo, že technologický pokrok udávají 3D akce. Aplikace fyzikálního enginu Havok a veškerých efektů moderních grafických karet strhávají otěže do rukou strategií. Zmiňovaná fyzika má mít ve hře nezastupitelnou roli. Každý objekt bude poddaným gravitačních zákonů, ať již jde o kácené stromy, které se po pádu doprovázeném otřesem kamery skutálejí ze svahů, nebo o vojáky, jež často odmrští dělová koule a rozmázne je o půl mapy dále. Deformovatelný terén spolu s demolicí staveb budou jen pamlsky balancujícími na hraně výkonného Havoku. Puntičkářská simulace reality dovolí zobrazení vojska až o čtyřech stech hlavách, přičemž všechny budou ke svým tělům připevněny pomocí technologie ragdoll, tedy simulace reálné kostry postavy. I přes přítomný populační limit bychom dle slov autorů měli být svědky vskutku masivních bitev.

Domovská města budou živoucími metropolemi a zároveň interaktivní minihrou

však můžeme nevhodnou volbou zcela uzavřít cestu k některé klíčové větvi stromu. Pokud se hráč soustředí na podporu loďstva na pozemní mapě, Nový svět ho s nakopnutím rychle pohřbí v závěrečné obrazovce. Domovská města budou také nedílnou součástí multiplayeru, přičemž mají migrovat napříč všemi bitvami, které hráč podstoupí. Vydržování vlastní metropole se tak rozhodně vyplatí.

Dnešní strategie se více a více odpoutávají od vlastních bojů, které i v případě Age of Discovery občas vystřídá diplomacie. Ta je poplatná organickému duchu celé hry a již ne-

Prostředí hry bude čerpat z geografické nenasytnosti amerického kontinentu. Ten je rozpláclý od pólu k pólu, navštívíme tak neprostupné pralesy (byť díky možnostem enginu zas tak neprostupné nebudou), vyprahlé pouště rozbrázděné majestátními kaňony nebo zasněžené pustiny Aljašky. Dech beroucí vizualizace staví na hrubých základech enginu z Age of Mythology, který byl několika lety práce otesán do moderní podoby. Grafické zpracování těží především ze zvláštních efektů, ne ze složitých modelů postav a budov, což dává naději na plynulou hru i mimo výpočetní centra NASA.

Například nově použité HDR (High Dynamic Range) mapy zajistí, aby se odrazy světla na površích skutečně blížily realitě. Ve většině dosavadních her jsou totiž sluneční paprsky zbarvené jen jednoduchou barvou z klasické RGB stupnice. HDR mapa však dokáže jít daleko přes tuto stupnici,



Noblesní dvojstěžník uprostřed panenské divočiny

AGE OF EMPIRES III VS. EMPIRE EARTH 2

Časový záběr
Empire Earth 2 pokrývá tisíce let lidského vývoje, přičemž zasahuje i do fiktivní budoucnosti. Ačkoliv bude svět AoE3 nejspíše komplexnější, pouhých 350 let nahrává konkurenci.
Skóre 0 : 1

Singleplayerová kampaň
Empire Earth 2 boduje střídmým výběrem historicky přesných událostí, ovšem nic neříkající korejskou kampaní uvolňuje prostor AoE3. Kdo by odolal dobývání zlata Inků, stavění železnic na Divokém západě nebo boji o nezávislost po vzoru Mela Gibsona?
Skóre 1 : 0

Grafika
Empire Earth 2 technicky zaostává za nejlepšími strategiemi současnosti, natožpak za AoE3, která v roli revolucionáře na herním poli změní poměr mezi vizuální kvalitou 3D akcí a strategií.
Skóre 1 : 0

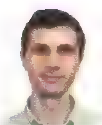
Přínosy
Empire Earth 2 nadchnula funkční a velice efektivní strategickou mapou, stejně jako manažerem obyvatel. Těžko říci, jak na tom bude z hlediska inovací AoE3, nicméně již myšlenka domovských měst zní více než lákavě.
Skóre 1:1



Výsledek 3:2
Přestože srovnávání vydané a dosud nehotové hry není úplně košer, je zřejmé, že pokud autoři AoE3 dostojí všem slibům, čeká nás možná nejlepší strategie tohoto roku.



Slovo odborníka:



Po technické a grafické stránce hře není co vytknout. Autoři využívají fyzikální engine Havok na oživení atmosféry a interaktivity, což rozhodně zároveň přispěje k zábavnosti titulu. Pokud se Ensemble Studios podaří spojit budování impéria a samotný boj v takové míře, jako zamýšlejí (a jejich předcházející tituly dokazují, že je to reálné), hra bude jednoznačně patřit mezi špičku v oblasti realtime strategií. Už se na ni velice těším.

David Durčák
Ředitel společnosti Cauldron



Pravé přepadení indiány

a vytvoří tak dojem skutečně „žhavých" paprsků světla. Řezavé paprsky odpoledního slunce se zaryjí hluboko do sítnice, zatímco narudlá večerní záře završí každý den podlitý válečnou krví. Travnatý či prašný povrch bude zase zdrsněn mapováním nerovností. Grafice se má přinejmenším vyrovnat i ozvučení kombinující dynamickou hudbu s propracovanou simulací šíření zvuku v prostoru. Vytasí-li hráčovy jednotky šavle či muškety, poklidné melodie dostanou rázem říz a řinčivá píseň bitvy se ponese celou mapou v náležité intenzitě závislé na vzdálenosti posluchače.

Ačkoliv má být umělá inteligence v Age of Empires III značně přepracována, nebude opominut mohutný potenciál multiplayeru. Zahrát si budeme moci jak po lokální síti, tak pomocí vylepšené firemní služby ESO (Ensemble Studios Online), která by měla zajistit stabilní online systém podobný Age of Mythology. Minulé díly byly velmi snadno modifikovatelné, takže jsme se dočkali například zajímavého zpracování Středozemě. Tvůrci se nechali slyšet, že i tentokrát rádi otevřou vrátka komunitě fanoušků, na informace o možnostech herního editoru si nicméně budeme muset počkat.

Vloni se v kotli kritiky střetly nejočekávanější akce desetiletí, Ensemble Studios nyní do stejné role staví realtime strategie. Již teď lze říci, že Age of Discovery poráží své největší rivaly Empire Earth 2 a Cossacks 2: Napoleonské války revolučním technickým zázemím, přičemž ze strany hratelnosti nejsou přísliby o nic menší. Nečekejme novátorské postupy ani převratné změny. Age of Empires III vypadá na ryzí pokračování jdoucí po vyšlapané dálnici úspěchu předchozích dílů.



Srovnejte to se zemí! Zde bude stát hypermarket!

TĚŠÍME SE:

- Nádherná grafika a fyzikální model
- Přes tři století kolonizace Nového světa
- Majestátní plachetnice po boku silných kanónů
- Domovská města v roli RPG entit
- Rozmanité armády

BOJÍME SE:

- Grafická karta dostane infarkt

Myšlenka technicky dokonalé strategie ze staré školy zasazená do bohaté historie amerického kontinentu a doplněná několika novými nápady zní nadmíru lákavě. Doufáme, že právě taková bude Age of Empires III.

inzerce »

Playman zone

Připravujeme

BROTHERS IN ARMS
ROAD TO HILL 30

„Nikdy jsem netoužil být velitelem družstva. Strávil jsem tady 8 dní. 8 dní jsem se díval na své muže, kamarády, jak zabíjí a jsou zabíjeni. 8 dní jsem si toužebně přál, aby to skončilo."
Sgt. Matt Baker – 101. vzdušná výsadková divize

999,- Kč

PRINCE of PERSIA
WARRIOR WITHIN

„Loven nemrtvými bytostmi, které prahnou po mé smrti, mi zbývá jediné - zvrátit svůj osud. Objevit v sobě válečníka!"

999,- Kč
český dabing

© 2005 Gearbox Software, LLC. All rights reserved. Published and distributed by UBISOFT Entertainment under license from Gearbox Software, LLC. Brothers In Arms Road to Hill 30 is a trademark of Gearbox Software and is used under license. Ubisoft, ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Gearbox Software and the Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, LLC.
© 2004 Ubisoft Entertainment. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia and Prince of Persia Warrior Within are trademarks of Jordan Mechner used under license by Ubisoft Entertainment. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.

nebo nakupte v online shopu

www.playman.cz

Play It On ubi.com



Starship Troopers

Nepřítel, který nebere zajatce. Hra, která si nebere servítky!

Kultovní film Hvězdná pěchota, inspirovaný stejnojmennou knihou Roberta A. Heinleina, už jednou posloužil jako námět pro počítačovou hru. Téměř pět let stará akční strategie však ani zdaleka nevyužila skrytého potenciálu díla, což ale není jev nikterak nezvyklý. Jen málokdy dokáže hra nebo film překonat svůj knižní vzor. Všichni příznivci „šmejdu z vesmíru" a pořádné akce ale nemusí zoufat. Na naše PC se žene krvavá akční střílečka, která rozhodne o jediném: přežije lidstvo?

Příběh je zasazen na planetu Klentadh, která se díky vhodným klimatickým podmínkám stala dočasným útočištěm nejrůznější broučí havěti známé z filmu. Lidstvo po předchozích zkušenostech nemůže situaci ignorovat, a proto ke slovu přichází osvědčená a slizem ošlehaná Hvězdná pěchota, jejíž součástí jste i vy.

Žánr Akční střílečka **Výrobce** Strangelite Studios **Vydavatel** Empire Interactive **Distributor v ČR** CD Projekt **Homepage** www.starshiptroopers-game.com **Datum vydání** Říjen 2005

Konflikt pokračuje

Starship Troopers bude podle očekávání klasickou FPS střílečkou. A nejen to, jak se zdá, půjde o čistokrevnou adrenalinovou záležitost – slibované likvidace stovek hmyzáků nás v tom jen utvrzují. Autoři slibují množství zajímavých úkolů, zasazených do mnoha odlišných prostředí. Přesto je jádro hry postavené na základech střelby a zabíjení.

Hned úvodní mise by měla gradovat obrovskou broučí bitvou, která podle slov autorů „nemá obdoby". Na vaši skromně zařízenou pouštní základnu se po vzoru filmové předlohy nečekaně vrhne smršť zákeřných brouků s jasným vyhlazovacím záměrem a jen na vás bude, jak si s obrovskou přesilou bez posil poradíte. V podobném tempu má pokračovat i další náplň hry.



Udržet končetiny vašeho hrdiny na správném místě nebude nic jednoduchého



Detail jednoho z hmyzáků

Nespočetněkrát navštívíte zabrané vojenské základny nebo těžební zařízení, v pozdějších fázích hry se dokonce s výbušninou v ruce budete muset dostat až do epicentra hmyzího hnízda.

JAK SE TĚŠÍME:

Brouko-lidské války

Zajímavě zní popis broukovců; čtenáři, kteří mají z podobných tvorů strach, nechť raději odstavec



Ve válce rozhoduje každá vteřina



Tak tady zřejmě něco nevyšlo

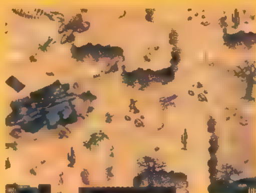


Bojovat budete zásadně v týmu

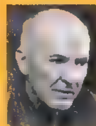


HVĚZDNÁ PĚCHOTA ZDARMA

Chcete-li se při čekání na Starship Troopers stylově zabavit, můžete zavětřit do vod čistě freewarových. Jednou z nejlepších českých freewarovek minulého roku je totiž stejnojmenná akční hra z dílny domácích Cyber Games. Do detailu propracovaný titul oplývající zábavnou dějovou linií, spoustou hmyzích nepřátel či úchvatným technickým zpracováním je jasnou volbou nejen pro milovníky žánru.



ROBERT A. HEINLEIN



Robert Anson Heinlein se narodil 7. července 1907 v Butleru v Missouri a zemřel v Carmelu v Kalifornii 8. května 1988. Patří k autorům, kteří nejvíce ovlivnili tvář science fiction. Po střední škole vystřídal mnoho profesí: od realitního agenta, po horníka a šéfa dolů. Svoji budoucí profesi Heinlein našel, když mu v říjnu 1939 John W. Campbell otiskl první povídku Linie života (Lifeline). Celkem má na kontě více než třicet románů, mnoho novel a nejrůznějších sbírek. V roce 1959 vydal jednu ze svých nejznámějších knih Hvězdná pěchota, za kterou získal cenu HUGO. Námět se poté stal základem mimo jiné dvou filmů a jedné hry. Nyní je na řadě další počítačové zpracování.

Ladislav Nosákovec, stálý spolupracovník Doupěte


A hned je o jednoho kolegu míň

přeskočí. „Hmyzáci" jsou rozděleni do několika skupin podle toho, jak mají tuhý kořínek. Standardem jsou základní broučí vojáci, kteří jsou jen o něco slabší než jejich královští kolegové. Opravdový problém nastává při střetu s císařskými vojáky, na jejichž likvidaci vám už zdaleka nepostačí pouze boty s hlubokým vzorkem na podrážce. Pro zpestření autoři navíc začlenili i brouky létající nebo jedovaté. Celkem má být potvor přes dvacet druhů. Udržet končetiny vašeho svěřence na původních místech proto nebude vůbec jednoduché.

Nezapomínejme ale, že hlavní hrdina je členem elitní Hvězdné pěchoty, a proto má možnost operovat s nejlepší a nejmodernější technikou na světě. Válečný konflikt na Klendathu se odehrává přesně padesát let po událostech zobrazených ve filmu, zbraně a výbava proto ušly další kus vývoje. Ten se ale nevyhnul ani broučí mysli, která je nyní bojovnější než kdy předtím – kdo ví, možná i sliz a brouči vnitřnosti budou ještě nechutnější než dříve. Primární zbraní má být rychlopalný samopal s „nekonečným" zásobníkem, na těžší nepřátele musí postačit plazmová puška, granátomet nebo v krajním případě atomová bomba v kapesním provedení. Jak říká nejmenovaná televizní reklama, nic není nemožné.


Trochu pozdě pánové. Nemyslíte?

Taková přesila?!

Nikdy ne sám

Starship Troopers vyčnívá z davu nejen zajímavým tématem, ale především doslova gigantickými bitvami. Sami byste proti stovkám nepřátel příliš nezmohli, proto strávíte většinu času po boku několikačlenného týmu, kterému však nebudete velet. Celkem hra nabídne tři různé kampaně po pěti misích, což při prostém součtu nezní nijak zázračně. Útěchou mohou být informace o neobvykle dlouhých úkolech, odehrávajících se na rozlehlých pouštích. Celkovou herní dobu se pokusí prodloužit i multiplayer, jehož součástí bude i kooperativní mód.

Předností Starship Troopers má být i technické zpracování. Engine, pocházející přímo od Strangelite Studios, dokáže podle autorů vykreslit až 300 postav v jeden moment. Grafické zpracování by mělo konkurovat trhákům posledních měsíců (Doom 3, Half Life 2). Kam se ale vyšplhají HW nároky? To zatím ví jen sami vývojáři.

Starship Troopers by s trochou štěstí mohl být velice úspěšný titul. Koneckonců filmová licence udělá hodně, a když si k tomu všemu připočteme zajímavá herní prostředí, tuny nepřátel a bitvy gigantických rozměrů, mohlo by se jednat přinejmenším o nadprůměrnou zábavu. Nezodpovězených otázek však Hvězdná pěchota skrývá stále spoustu, na jejich rozluštění tak nezbývá než čekat minimálně do října.



TĚŠÍME SE:
- Nevídané počty brouků
- Gigantické bitvy
- Hvězdná pěchota

BOJÍME SE:
- Vysokých HW nároků
- Filmové licence
- Lineárnosti

Pokud se autoři nenechají ukolébat pouhou tvorbou hry podle filmové licence, mohla by se z Starship Troopers vyklubat nadprůměrná adrenalinová střílečka.

inzerce »

SOUTĚŽ
o 15 her z internetového obchodu
GAME EXPRES
http://www.gameexpres.cz

Soutěžte o 15 originálních her s největším českým internetovým obchodem s hrami www.GameExpres.cz.

GameExpres.cz prodává nejen hry pro PC, ale také pro konzole Playstation 2, XBOX, GameBoy Advance, GameCube, Macintosh, Nintendo DS, mobily N-GAGE a nyní také hry pro Sony PSP. Mimo her najdete v obchodě také spoustu herního příslušenství (joysticky, volanty a gamepady) jak pro běžné tak i profesionální hráče.

Chcete-li se tedy zúčastnit soutěže a vyhrát jednu z 15 her věnovaných obchodem www.GameExpres.cz odpovězte na následující otázky.

Vyhrát můžete některou z těchto her:
- The Elder Scrolls Morrowind GOTY
- 18 Wheels of Steel: Pedal to the Metal
- Half-Life 2
- FIFA 2005
- Need for Speed Collection

1) Pro kolik herních platforem nabízí obchod GameExpres.cz hry?
a) 1
b) 9
c) 11

2) Jaký bonus dostanete na GameExpres.cz ke hře Grand Theft Auto: San Andreas pro PC?
a) počítačovou hru Blood Omen 2
b) plakát s motivem ze hry
c) CD se soundtrackem ze hry

3) Mohou si hry objednat i zákazníci ze Slovenska?
a) Ne
b) Ano, přes stránky GameExpres.sk
c) Ano, ale jen vybrané hry



Odpovídat můžete poštou na adresu brněnské redakce Doupěte (najdete ji v tiráži), na obálku nezapomeňte uvést heslo SOUTĚŽ. Vaše soutěžní příspěvky čekáme též v naší emailové schránce soutez@doupe.cz (jako předmět uveďte opět heslo "SOUTĚŽ"). Odpovídat můžete také formou SMS na telefonní číslo 903 33 20 ve tvaru: SOU mezera DOSTAR mezera odpověď na všechny 3 otázky dohromady ve formě jednoho slova mezera jméno mezera příjmení.
Příklad: SOU DOSTAR 1A2A3A Adam Novák.

Cena SMS je 20 Kč včetně DPH. Hlasování je poskytováno v rámci ČR. SMS službu poskytuje Computer Press Media, a.s. a technicky zajišťuje Airtoy, a.s. V celnici 10, Praha 1. Infolinka: 602 777 555. Osobní údaje nebudou zneužity ani poskytnuty třetí osobě.

Uzávěrka vašich odpovědí je 31.května 2005. Všechny duplicitní příspěvky budou ze soutěže vyřazeny. Výherce cen vyhlásíme na stránkách sesterského časopisu www.doupe.cz a posléze také na stránkách papírového Doupěte.



Jade Empire

JAK SE TĚŠÍME:

Další majstrštyk od tvůrců Baldur's Gate

Žánr Akční RPG **Výrobce** Bioware **Vydavatel** Microsoft **Homepage** jade.bioware.com **Datum vydání** Q4 2005

Kanadští Bioware umějí dělat kvalitní hry. O tom není sporu. Dokázali nám to již nesčetněkrát, přičemž nejtučnějším písmem se do herní historie zapsala série Baldur's Gate. Spousta z nás je má samozřejmě spojeny s jinými hrami, jako byly kupříkladu Neverwinter Nights nebo první díl Star Wars: Knights of Old Republic (KOTOR). Ve všech uvedených příkladech autoři potvrdili, že patří mezi absolutní vývojářskou elitu a že jejich název je doslova synonymem žánru RPG. Nyní se na světlo světa dere nový titul nazvaný Jade Empire, který byl sice původně vyvíjen v exkluzivním provedení pouze pro konzoli Xbox, ale před časem byla potvrzena i PC konverze. Nyní již poodkryjme pokličku a společně nahlédněme na to, co nás čeká...

Jade Empire slibuje exotiku a několik nových, neotřelých prvků

Asie volá silným hlasem

Zarytí fandové klasických RPG už při letmém pohledu na okolní obrázky možná trochu znejistí s tím, že něco není v pořádku. A také že ano – autoři se rozhodli celý svůj příběh zasadit do mystického prostředí starověké Číny. Uznávám, že pro nás jako Evropany nemusí působit dvakrát přitažlivě, ale ruku na srdce, nemáte již her postavených na pravidlech AD&D plné zuby? Pořád samí elfové, trpaslíci, skřeti. Jade Empire oproti tomu slibuje exotiku, což potvrzují první euforické recenze xboxové verze, která je již v prodeji. Většina se shoduje na jediném – Jade Empire je hrou, která se výrazným způsobem vymyká zažitým tradicím a přináší do zatuchlého žánru RPG několik nových, neotřelých prvků.

Začátek hry se nese v tradičním duchu – čeká vás tvorba postavy. Buď je možné vybrat si jednu z šesti předefinovaných, nebo si vytvořit charakter zcela vlastní. Statistiky hrdinů by měly být rozděleny do pouhých tří skupin – Tělo, Duch a Mysl. Atributy budou důležité nejen při soubojích, ale stejně tak při interakci s ostatními postavami. Pokud má váš hrdina vysokou hodnotu u Těla a navíc působí silácky, může být úspěšný v zastrašování. Má-li vysokou hodnotu svého Ducha, bude působit přirozeně, přesvědčivě a charismaticky. Můžeme jen kvitovat, že dojde i na morální aspekty známé z KOTORa, kdy všechna vámi učiněná rozhodnutí se odrazí ve směřování postavy.



V dětství jsem tančila kankan

Akční souboje

Malé překvapení nás potká, pokud si povšímneme na systém soubojů. Bylo totiž dáno vale všem konvencím. Jade Empire bude mít velmi blízko k akčním hrám, protože veškeré potyčky budou probíhat v reálném čase. Jak sami autoři přiznávají, chtějí ke svému dítku nalákat všechny milovníky akcí, jimž pojem RPG moc neříkal. Je ovšem otázka, zda je to dobře nebo špatně.

Tak či onak, v průběhu postupu hrou si budete moci určit jednu ze tří škol, k níž byste chtěli náležet. Naturalisté raději sáhnou po škole klasických válečných umění, kde se naučí vše od tai-či až po sumo, militaristé po škole, kde se vyučuje zacházení s klasickými asijskými zbraněmi. Spirituálně založení jedinci si přijdou na své ve škole magie.

Je příjemné, že nebudete muset být pevně svázáni s některou z nich. Bude možné naučit se z každé školy něco a pak své nabyté vědomosti otestovat v praxi. Možná to není tak patrné, ale taktická možnost postupně měnit styl boje by měla být jednou z největších předností systému potyček. V podstatě si můžete kdykoliv hru zapauzovat a určit si, který z více jak 30 bojových stylů v následujících sekundách využijete. Tradiční údery můžete navíc obohatit elegantními komby.

Kromě toho můžete využít sílu vašeho Či pro různé magické útoky nebo třeba proměnu v démona. Každý z nepřátel bude do jisté míry unikátní a jeho reakce na vaše útoky se mohou různit – to, co zaručeně platí na jednoho, druhému nemusí způsobit žádnou újmu. Originálním nápadem by měla být tzv. „focus ability", kdy dojde ke zpomalení veškerého dění okolo vás, díky čemuž se ocitnete v obdobě bullet time, známého z Maxe Payna.

RPG nemůže být bez příběhů, a tak si pojďme nastínit jeho základní zápletku. V Jade Empire se ujmete role učedníka válečnické akademie, který musí objasnit důvody, proč se v tamější říši začali objevovat nejrůznější démoni a přízraky. Hra by sice svým pojetím měla být hodně lineární, což by měla kompenzovat velkou detailností a důrazem na vlastní hratelnost. Právě proto se ani okamžik nebudete nudit a stejně tak se netřeba obávat nudného a tápavého putování z místa na místo. Přes

Proč na nás tak koukaj?

Michal Adler, stálý spolupracovník Doupěte



to by Jade Empire měla nabídnout pro středně pokročilého hráče zábavu zhruba na 30 až 40 hodin čistého času.

Parta je parta

Nejedno lidové moudro říká, že život se lépe žije ve dvou. A co teprve, když je vás víc! Jednou z vlastností Jade Empire je možnost si v průběhu cesty k sobě přizvat několik dalších spolubojovníků, kteří vám budou ve vašem strastiplném putování nápomocni. I když je jen na vás, jestli hozenou rukavici zvednete a umožníte jim přidat se, či nikoliv. Buď můžete krajinou brázdit jako osamělý vlk, nebo si užít zábavy v partě více lidí. Každá z postav bude užitečná nejen v boji, ale můžete ji nechat plnit samostatné úkoly, díky čemuž získá další zkušenosti nebo třeba objeví unikátní artefakt. Je samozřejmé, že každý z charakterů bude mít odlišné vlastnosti (jeden může být zaměřen na boj, jiný na diplomacii), proto budete jako hráč muset dlouho přemýšlet nad tím, koho poslat na splnění dané mise.

Vašim očím bude lahodit nový grafický engine, který byl vytvořen přesně na míru hře. Jeho autoři sebejistě prohlašují, že levou zadní zastíní vzezření prvního KOTORu – používá se totiž dvojnásobné množství renderovacích cest, postavy mají trojnásobné množství polygonů, všechny jsou nasnímány za pomoci motion capture a tak dále a tak dále. Bez zajímavosti také není použití realistické fyziky a přítomnost několika miniher, což se v rámci žánru moc často nevidí.

Jade Empire má zkrátka všechny dispozice stát se RPG perlou letošního roku. Má k tomu všechny předpoklady (přestože se bojíme neduhů konverze) a v prvních recenzích Xbox verze vychází s téměř čistým štítem a výsledným hodnocením, pohybujícím se těsně nad hranicí 90 %. Co víc dodat?

KDO JSOU BIOWARE?

Ač má většina z nás Bioware zafixovány jako autory nejlepších RPG her, málokdo dnes ví, že jejich prvotinou byla 3D akce z pohledu první osoby nazvaná Shattered Steel. Firma jako taková byla založena 1. února 1995 v kanadském Edmontonu. Již od počátku si její zakladatelé, doktoři Ray Muzika a Greg Zeschuk, dali za cíl vytvářet hry s těmi nejlepšími příběhy, což se jim víceméně daří. Na svém kontě mají mimo již zmíněné prvotiny Shattered Steel nezapomenutelné tituly jako Neverwinter Nights, sérii Baldur's Gate, první díl Star Wars: Knights of the Old Republic nebo druhý díl úchylnosti jménem MDK. V současné době lidé v Bioware pracují kromě PC verze Jade Empire na novém RPGčku Dragon Age a dalším, dosud neoznámeném titulu.



Já to běhání k smrti nenávidím

TĚŠÍME SE:

Detailní grafika
Exotická prostředí Asie
Bojové styly

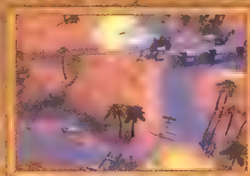
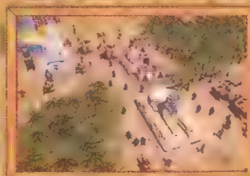
BOJÍME SE:

Malých možností rozvoje postavy
Vybalancování akční a RPG složky
Převedení na platformu PC

Dle dosavadních indicií bude Jade Empire doslova nutností pro všechny fandy žánru RPG. A zkusit jej mohou i akčněji založení jedinci, kteří pro kouzlo či meč nechodí daleko.

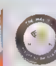
EMPIRE EARTH II

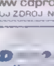
Série, která vdechla historickým realtimovým strategiím nový život, se vrací a opět posouvá celý žánr o notný kus kupředu. Diplomacie. Války. Vynálezy. Dobývání. Panujte nad celým světem a zapište se do historie.
Profesionální česká verze.







SIERRA
www.cdprojekt.cz

© 2004 Sierra Entertainment, Inc. All rights reserved.

inzerce »

Battlefield 2

Promažte hlavně, nakupte naftu do tanků a otestujte síťové připojení. Válka se vrací!

Výrobce Digital Illusions **Vydavatel** Electronic Arts **Distributor v ČR** EA Czech **Homepage** www.battlefield.com **Datum vydání** Červen 2005


Tank nadskočí radostí z našeho dárečku

Michael Stern, stálý spolupracovník Doupěte
Excentrický melancholik s religiózními sklony 7krátka cvok

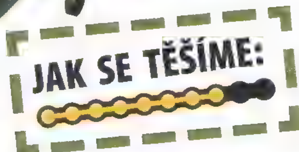
Jen zřídka nastane chvíle, kdy vývojářská hlava uchopí koňskou injekci invence a proženе její obsah žilami zatuchajících herních žánrů. V létě roku 2002 podobný žhavý vpich zažily síťové akce. Battlefield 1942 zaujal zejména důrazem na sehranou práci v týmu a atraktivním válečným prostředím plným dobových strojů, kterým navíc v zájmu hratelnosti strhl pouta reality (tanky střílely balistickou křivkou podroušeného katapultu apod.) Nespočet modifikací, několik oficiálních rozšíření a pokračování s přízviskem Vietnam, které kromě slaměných kloboučků a napalmu k jejich zapálení nepřineslo mnoho nového, přímo volalo po právoplatném nástupci. A skutečně, injekce je letos opět plná.



Válečné šílenství

Na rozdíl od vietnamského dobrodružství hodlá Battlefield 2 plně dostát příslibům právoplatného pokračování. Nová grafika, zbraně nebo mohutná podpora hlasové komunikace se mají stát pouhými prostředníky, jež hráči dovolí zakusit novou generaci týmové akce. Autoři se nyní ještě o něco více zaměřují na hru ve skupině, zatímco singleplayer odsouvají na vedlejší kolej. Nicméně ani virtuálně nespolečenští jedinci nemusejí obracet hlaveň proti sobě. Vylepšená umělá inteligence a jednotlivé mise pospojované v módu Boot Camp zajistí zábavu i jednomu hráči.

Oba předchozí tituly čerpaly z historických válečných konfliktů. Battlefield 2 naopak hledí do budoucnosti, byť jen velmi blízké. Autoři používají veškerou dnešní válečnou techniku a zároveň derivováním aktuální politické a vojenské situace přivedou na svět rovnou tři znepřátelené strany. Hráč bude volit mezi Spojenými státy, roztroušenými silami Středního východu a rudou Čínou. Kromě barvy kůže a uniformy se jednotlivé strany radikálně odliší zejména výzbrojí. USA již tradičně disponují drtivým letectvem a tanky, před kterými začne utíkat i betonový bunkr. Síly Středního východu preferují lehčí techniku a partyzánský způsob boje, Čína představuje zlatou střední cestu.

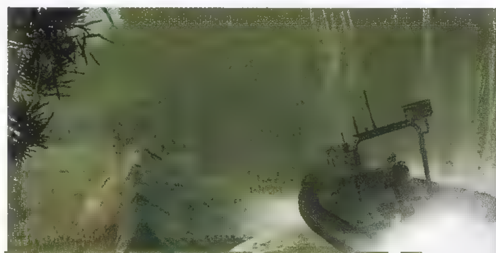


Jeden za všechny...

Battlefield byl vždy o boji v týmu a ani ve druhém dílu neudělají sólisté kariéru. Ba co víc, autoři posilují týmové prvky hned na několika frontách. Předně jde o rozdělení hráčů do sedmi kategorií, které hrají zásadní roli. Odstřelovač, útočník, medik, inženýr, ženista, raketometčík nebo člen speciální jednotky se nebudou lišit jen rozdílným vybavením. Battlefield 2 v sobě zahrne především sofistikovaný systém povyšování založený na bodovém hodnocení. Body se na konto nepřisypou jen za vyhrané utkání, daleko důležitější bude, aby hráč plnil svou úlohu ve skupině.

Medik bude odměněn za křísení padlých druhů defibrilátorem, inženýr zase za opravování strojů. Postup od vojína k seržantovi nebude mít pouze účel masáže hráčova ega, ale projeví se například odemknutím speciálních zbraní pro každou profesi. Hodnost navíc nemá být žádným jednorázovým zpestřením, ale prostřednictvím hráčova konta se ponese napříč všemi bitvami. Zapálení jedinci budou mít dále možnost získat na padesát zvláštních odznáčků (například za ostrostřelbu), jež se zobrazí vedle hráčovy přezdívky.

Vedení války si žádá pevnou ruku a břitký úsudek. Battlefield 2 vše zajistí prostřednictvím speciálních postav – velitele čety a komandéra. Velitel čety je klasickou herní postavou s tím rozdílem, že funguje jako mobilní spawn point. Již Battlefield 1942: Secret Weapons of WW II představil pohyblivé "oživovací body", například na palubě letadla, ovšem až velitel otevírá taktickým možnostem vrata velikosti zívající velryby. Postava, kolem které se neustále rodí mnohokrát zabití spoluhráči, se jistě stane žádaným artiklem a okamžitě nabude na popularitě v zaměřovačích nepřátel. Komandér je naopak vyloženě týlovou postavou. Většinu času bezbranný, zahleděn do přehledné strategické mapy, plánuje postup svého týmu a označuje lokace základními akcemi jako „zde zaútočte" nebo „braňte tuto pozici". Ostatní hráči uvidí přímo na místě kouřový signál – realistická atmosféra a dojem syrového



Vzdušné síly hrají ještě větší roli

TĚŠÍME SE:
- Důraz na týmovou kooperaci
- Řada profesí a postava komandéra
- Množství reálné techniky
- Snadná modifikovatelnost

BOJÍME SE:
- Singleplayeru pouze do počtu
- Vysokých účtů za telefon

Popularita válečných síťových klání neupadá ani po letech. Battlefield 2 hodlá do branže přinést dostatek novinek, aby tento trend ještě nějaký ten pátek přetrval.

PROČ CHODIT PĚŠKY?

Série Battlefield těží velkým dílem ze zajímavého technického parku. Druhý díl jistě nenechá chladným žádného obdivovatele moderních strojů, posuďte sami – prohlédnout si můžete vzorek techniky, která říká pane americkým vojákům.

Postup od vojína k seržantovi nebude masírovat hráčovo ego, ale projeví se odemknutím speciálních zbraní



bojiště je tím zaručen. Jednou za určitý časový interval pak komandér může zaměřit drtivý dělostřelecký útok, dočasně odhalit pozice všech nepřátel, nastražit kamerové systémy nebo shodit na bojiště nadílku munice a lékárniček.

Technika klíčem k úspěchu

Zpracování válečné techniky bude velmi podobné předchozím dílům. Velmi slibným prvkem, který posunuje hru na samou hranu arkády, je sepětí strojů s profesemi. Bude-li tank řídit medik, okolo stojící hráči se v záchvatu homeopatie začnou sami léčit. Usedne-li do kokpitu inženýr, vozidlo se postupem času samo opraví. Dle slov autorů doznají vyladění rovněž letecké souboje. Hráč by již neměl zarputile kroužit, aby náhodou nevyletěl na terru incognitu za hranicemi mapy, kde hra končí. Zásluhu ponese zejména citlivější ovládání strojů a větší rozloha bojišť. Battlefield 2 definuje mapy pro 16, 32 a 64 hráčů a v těchto stupních automaticky upravuje jejich velikost. Digital Illusions stylizovali bitevní arény s ohledem na herní frakce. Jemenská ropná pole tak střídají starobylé čínské chrámy, klasické měsíční krajiny rozbombardovaných měst nebo indonéské ostrůvky, kde se ke slovu dostanou rychlé čluny.

Sami autoři přiznávají, že vizuální stránka nebude příliš konkurovat nejmodernějším grafickým enginům, na druhou stranu však poskytne rychlost a neobvyklý dohled napříč komplexními a skutečně rozlehlými exteriéry. Důkladné revize se dočká fyzika, trn v patě původní hry. Již žádné tvrdohlavé stromy vzdorující tankům s odhodláním betonového sloupu. Tentokrát si budeme moci prorážet cestu i sutinami a barikádami. Ovšem tanky nebudou konečným řešením, například v močálu bezmocně zapadnou, zatímco agilní džíp jen prosviští kolem.

Battlefield 2 se nezdá být jen vynuceným pokračováním rozjeté série. Hra se, stejně jako její předchůdci, pokusí zvednout laťku týmového multiplayeru jednak zavedením nových profesí, ale také scelením týmu postavami velitele čety a komandéra. Připočteme-li k celku mocný editor a přislíbenou snadnou modifikovatelnost, má Battlefield 2 vysokou šanci uspět a přežít.

inzerce »

POČÍTAČE ... NA PRÁCI I NA RELAX!
www.GIGAMAX.cz
VÍCE HER, VÍCE ZÁBAVY!
Poznejte skvělý herní výkon počítače GIGAMAX s procesorem Intel® Pentium® 4 s HT technologií.



PC GIGAMAX Mach4 620 cena bez DPH: 15 810 Kč, **cena vč. DPH: 18 814 Kč**

Procesor Intel® Pentium® 4 530J, 3.0 GHz FSB 800 MHz, 512MB Dual DDR400, 80GB SATA HD ST, DVD±R/RW LITE-ON, FDD+ čtečka paměť. karet 7v1, PCI-Express GeForce 6600 128MB DDR DVI+HDTV, MB GIGABYTE chipset i915P, GLAN, zvuk 7+1, 8× USB 2.0, 2× IEEE-1394, multimediální klávesnice + opt.myš, vč. MS Windows XP Home, záruka 2 roky nebo za příplatek 536 Kč záruka 3 roky. K uvedené sestavě doporučujeme: **17" LCD panel Yüsmart 1280×1024, 16ms, 450:1, za 6 295 Kč vč. DPH.**

Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium, and Pentium III Xeon jsou obchodní známky nebo registrované obchodní známky společnosti Intel nebo jejích dceřiných společností ve Spojených státech a jiných zemích.



Foto PC je ilustrativní, změna cen vyhrazena

www.gigamax.cz

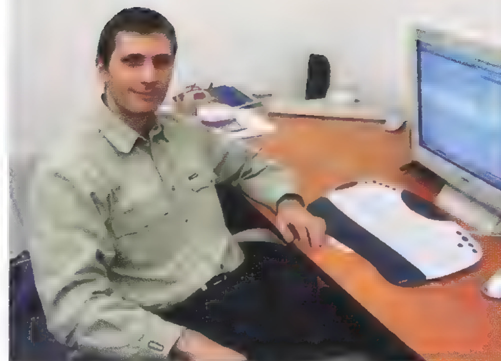


Vítěz velkého srovnávacího testu 12-ti PC v časopise Computer č.24/2004 s oceněním „Dobrá koupě"!!!

ELAP COMPUTER DISTRIBUTION
ELAP Brno, Řípská 5, 627 00, tel.: +420 548 427 711–5, e-mail: obchod.brno@elap.cz
ELAP Praha 10, Záběhlická 31/1230, tel.: +420 272 191 412–4, e-mail: obchod.praha@elap.cz
www.elap.cz, INFOLINKA: 800 555 055

Čtenáři NAOSTRO: David Durčák

Ředitel vývojářského studia Cauldron



Nebaví vás číst stále stejné rozhovory s identickými otázkami a odpověďmi? Chcete se dozvědět víc? Máte jedinečnou možnost, seriál Čtenáři NAOSTRO totiž tvoříte svými dotazy právě vy! Zeptejte se vybrané osobnosti z herní branže na to, co vás opravdu zajímá! V tomto čísle se pod palbou vašich otázek ocitl ředitel nejznámějšího slovenského vývojářského týmu.



PROFIL OSOBNOSTI

David Durčák se narodil 30. května 1972 v Havlíčkově Brodě. V průběhu studia na gymnáziu se dostal do kontaktu s počítači, což se mu stalo „osudné". V průběhu dlouhých bezesných nocí strávených prací (a hraním) na ZX Spectru přerostl jeho zájem o programování ve vášeň, která mu vydržela až dodnes.

Ještě v průběhu studia na Fakultě informatiky Slovenské technické univerzity dokončil svou první hru Quadrax (ZX Spectrum), která se posléze dočkala svého remake na PC koncem jeho vysokoškolské docházky. Po zdárném dokončení školy založil David spolu se svými přáteli firmu Cauldron, ve které působí dodnes. Z pozice programátora a game designéra se podílel na vývoji her Quadrax, Spellcross, Battle Isle: The Andosia War a Chaser. V poslední době však musí ke své nelibosti čas věnovaný programování zmenšovat kvůli rostoucím manažerským povinnostem, i když se stále snaží alespoň částečně se na tvorbě her podílet.

Tým Cauldron, který řídí, má za sebou značnou řádku her všech žánrů a bývá považován za nejúspěšnější slovenský vývojářský tým.

[?] Je těžké na Slovensku vyvíjet hry?

[!] Není to jednoduchá práce, ale pokud seženete šikovné a schopné lidi, můžete ji dělat všude na světě. Takže to vlastně není o tom, zda to na Slovensku jde, nebo ne. Důležité je najít správné lidi.

[?] Před deseti lety zde fungovalo jen několik amatérských studií, v roce 2005 mnohé profesionálně fungující společnosti zkoušejí své štěstí v zahraničí, některé z nich úspěšně. Jaká bude situace českých a slovenských vývojářů v roce 2015?

[!] Zůstanou jen ti, kterým se podaří prosadit a kteří budou mít dostatečně velké týmy, aby mohli držet krok se stále se zvyšujícímu technickými požadavky. Neustálé technické skoky v hardwaru konzolí a PC kladou čím dál vyšší nároky na týmy. Menší studia se tak budou muset spojovat, pokud budou chtít konkurovat špičkovým zahraničním společnostem.

[?] Jak obecně hodnotíte českou a slovenskou scénu? Které momentálně ohlášené tituly mohou podle vás uspět?

[!] Myslím, že se dostáváme do podvědomí jako země, v nichž umějí vyrábět kvalitní hry. Těším se na pokračování UFO, Specnaz, Flashpoint 2.

[?] Co říkáte na už zmíněný Specnaz od jednoho z vašich bývalých zaměstnanců?

[!] Jelikož jsme v kontaktu a viděl jsem pár verzí hry, můžu říci, že Specnaz vypadá celkem dobře. Je opravdu skvělé, že na Slovensku vzniká další kvalitní tým se zkušenostmi.

Východ vs. Západ

[?] Mají vývojáři z východní Evropy hernímu průmyslu co nabídnout (kromě nižších nákladů)?

[!] Určitě jiný pohled na věc a s tím související nové nápady. Ve východní Evropě je rovněž mnoho kvalitních programátorů a grafiků zapálených pro vývoj počítačových her. Tato kvalita a entuziasmus je další velkou výhodou.

[?] Proč není Chaser tak dobrý jako Half-Life 2 či Doom 3?

[!] Oba dva zmíněné tituly jsou pokračování, takže vývojáři mohli čerpat zkušenosti z předchozí tvorby. Ale ještě větší výhoda byla, že měli o několik roků na vývoj víc, takže se mohli mnohem déle různým vylepšením a odladění her.

[?] Má podle vás cenu (po zkušenostech s Chaserem) pouštět se do vývoje FPS, tedy zástupce žánru, v němž dnes více než kdekoliv jinde rozhoduje technické zpracování (a tedy investice do nákupu/vývoje enginu)?

[!] Určitě ano, ve hrách jde v prvé řadě o hratelnost a až poté o další faktory. Na Chaserovi jsme se poučili, takže se vyplatí tyto zkušenosti využít. V poslední době se FPS také dostávají více do obliby i na konzolích, kde je navíc hardware stabilní zhruba pět let. Týmy se tak mohou soustředit nejen na technologickou stránku věci, ale také na to nejdůležitější – hratelnost. Vývoj vlastního enginu má spoustu výhod a hlavně je ušitý na míru pro naše hry, engine samotný pak můžeme využít nejen v FPS, ale i ve strategiích. Na dobrém enginu se dá vytvořit spousta rozdílných her, takže pokud vyrobíte dobrý engine, je to pouze a jen výhodou.

Cauldron

[?] Která vaše hra byla co do počtu prodaných kusů a zisku nejúspěšnější? Můžete uvést i přesné číslo?

[!] Nejúspěšnější byla Battle Isle: The Andosia War. Přesná čísla bohužel uvádět nemůžeme.

[?] Neuvažujete o pokračování Spellcrosu? Spousta fanoušků by jej uvítala.

[!] Spellcross je naše srdcová záležitost a prakticky každý týden (ano, i teď, po bezmála osmi letech od vydání) dostáváme pozitivní ohlasy. Určitě, až dozraje správná doba, pokračování uděláme. A vůbec to nemusí být až tak daleko.

[?] Jaký registrujete zájem o Cloak NT engine?

[!] Zájem byl vyšší, než jaký jsme očekávali. Bohužel na licence budeme poskytovat až druhou verzi enginu.

[?] Jako jedni z mála domácích vývojářů máte za sebou zkušenost s tvorbou hry na základě licence (Conan). Bylo to pro vývoj hry pohodlnější, nebo naopak příliš svazující?

[!] Konkrétně tato licence nám přinesla víc nevýhod než výhod. Byli jsme příliš svázáni opisy conanovského světa a jeho reálností. Navíc vývoj na základě licence je o neustálém schvalování, všechno musí vyhovovat licenci, což v konečném důsledku znamená spoustu práce navíc.

[?] Je možné v dnešní době přijít k vám do firmy a nabídnout vám „nápad na hru"? Stává se vám podobná věc často? Vznikla nějaká hra takovýmto způsobem?

[!] Ano, je to možné. Setkáváme se s tím poměrně často. Protože máme většinou dopředu představu o tom, co budeme vyvíjet, nemusí být odezva vždy taková, jakou lidé očekávají, ale snažíme se poslané návrhy alespoň okomentovat a přidat pár vlastních postřehů. V kritických termínech se může odpověď zpozdit, ale jak říkám, snažíme se odpovídat všem.

Budoucnost

[?] Jaké jsou plány a cíle Cauldronu na nejbližších několik let? Plánujete zvyšování počtu zaměstnanců/týmů?

[!] Naším prvořadým cílem je stabilizovat a zkvalitnit týmy, které máme. Nové lidi budeme určitě přijímat. Samozřejmě máme ještě další plány, které ale teď nechci prozrazovat.:-) Hodně bude záležet na úspěchu našich dalších her.

[?] Zůstane Cauldron věrný PC, nebo se chystáte zaútočit i na konzolový trh?

[!] Už od Conana vyvíjíme všechny naše hry pro více platforem (PC, PS2, Xbox, GC). Takže i nejnovější tituly si budou moci zahrát hráči na systémech, které se jim osobně nejvíce líbí.

[?] Na kolika projektech momentálně pracujete?

[!] Momentálně vyvíjíme dva tituly. Gene Troopers je FPS střílečka z nestandardních nereálných sci-fi světů a Knights of The Temple 2 je pokračováním akční hry z třetího pohledu.

[?] Jakto, že máte na stole tak čisto a prázdno? Pracujete tam vůbec?:-)

[!] Čisto a prázdno je tam hlavně v průběhu focení. Normálně se tam povaluje spousta papírů.:-)

PŘÍŠTĚ: IVAN KRATOCHVÍL, ENEMY IN SIGHT

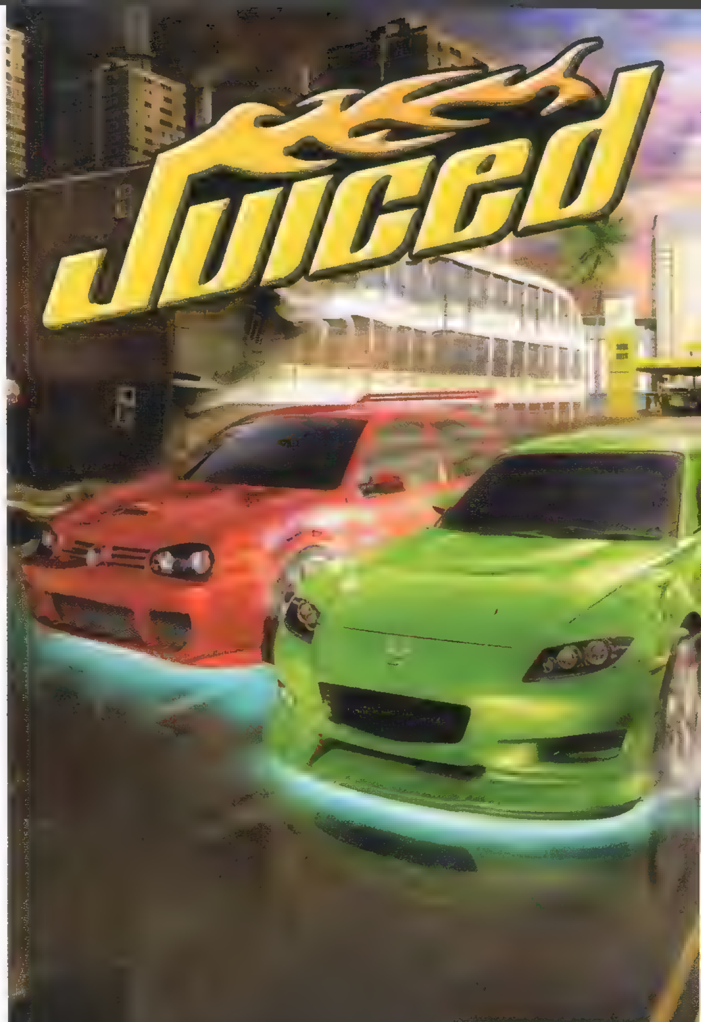
Dalším hostem rubriky Čtenáři NAOSTRO bude Ivan Kratochvíl, hlavní designér nedávno oznámené válečné hry Enemy in Sight, která se vyvíjí v zlínské pobočce nejúspěšnější české vývojářské společnosti Illusion Softworks.

Ivan Kratochvíl je rodilý Zlíňák, narodil se zde na Silvestra v roce 1973. Do prvního kontaktu s počítači se dostal už na základní škole s dnes už legendárním PMD-85. Už tenkrát se pokoušel udělat vlastní hru, ale první kvalitnější tituly vznikly až v době studia na gymnáziu. Jednoduché logické hry, textovky, dokonce fotbalový manažer, to vše pouze pro kamarády a známé. Prvním velkým projektem byla až realtime strategie Dimension Hartross, na které pracoval jako hlavní grafik a designér ještě pro firmu Zima Software. Bohužel, tento projekt nebyl nikdy dokončen. Koncem devadesátých let se seznámil s Petrem Vochozkou, který mu několikrát nabídnul spolupráci, na ní se nakonec dohodli v létě 2000. V listopadu téhož roku spolu otevřeli zlínskou pobočku Illusion Softworks a začali připravovat technologii pro válečnou hru nové generace, kterou by měla být Enemy in Sight, připravovaná na první čtvrtletí příštího roku.

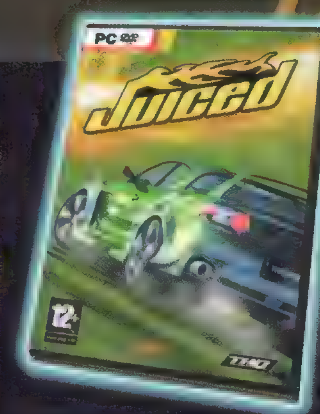


Otázky můžete Ivanovi posílat do **3. června 2005**. Na vaše dotazy čekáme na emailu **naostro@doupe.cz** a také ve speciálním článku na **www.doupe.cz** . Tvůrce nejoriginálnějších otázek odměníme celoročním předplatným. Tentokrát jej získává čtenář skrývající se pod přezdívkou Cyklista. Rozhovor s hlavním designérem Enemy in Sight najdete v příštím čísle časopisu.

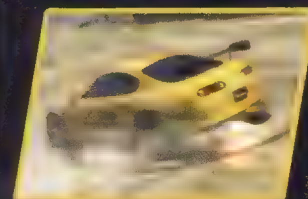
Inzerce »



Vychutnej si tuning.
Vychutnej si závody.
Vychutnej si Juiced.

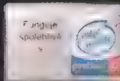






www.juiced-racing.com

Nejvíce z Juiced vymáčknete na procesoru Intel® Pentium® 4 s HT Technologií – tato kombinace vám nabídne neuvěřitelně realistický zážitek z jízdy.



www.cdprojekt.cz
TVŮJ ZDROJ INFORMAC

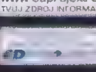












K dostání v sítích prodejen Comfor, DATART, Globus, Hypernova, JRC, SPAR a TESCO. Na Slovensku v sítích prodejen Brloh, NAY a TESCO.





Imperial Glory



Naleštit holínky, vytasit šavle a odklepnout další tah!

Michael Stern, stálý spolupracovník Doupěte
Excentrický melancholik s religiózními sklony. Zkrátka cvok



Žánr Strategie **Výrobce** Pyro Studios **Distribuce v ČR** Cenega **Homepage** www.imperialglory.com
Minimální konfigurace Procesor 1 GHz, 256 MB RAM **Lokalizace** Titulky **Cena** 1 299 Kč

Španělsko je zemí temperamentních žen, zvrhlého zvyku používat býky místo jehelníčků a také místem, kde si pravidelně domlouvají rande počítačové hry s taktikou. Třídílná série Commandos z dílen hispánských Pyro Studios zavařila mozkové závity nejednoho zeleného bareta, zatímco mladší realtime strategie z prostředí starověkého Říma Praetorians dala průchod dobyvatelským ambicím herních imperátorů.

Přestože připravované pokračování Commandos vymění obnošené strategické hadry za moderní akční kabátek, nezanevřeli autoři na taktický element a plně jej nasazují ve strategii, která se dá nejlépe označit jako totální. Ne snad kvůli její dokonalosti, ale díky do očí bijící podobnosti s konkurenční ságou Total War ze stáje Creative Assembly.

Trocha inspirace

Shogun: Total War před pěti lety poprvé spojil prvky klasické budovatelské strategie na tahy s vizuálně přitažlivými souboji masivních armád, jimž hráč velel přímo v poli. Pokračování Medieval a Rome: Total War nás přenesla mezi jednotlivými epochami historie a prakticky to samé nyní provádí Imperial Glory. První spuštění zprostředkuje hráčům odkojeným totální válkou menší deja vu a jasně ukazuje, že kdyby si lidé z Creative Assembly před lety odskočili na patentovací úřad, několika právníkům by se nyní zřejmě naplnily kapsy. Imperial Glory zachovává koncept strategické mapy, nad níž hráč při odklepávání tahů stráví nejvíce času, i myšlenku spektakulárních bitev, jejichž repertoár je nyní rozšířen o námořní souboje. Nicméně jakkoliv hra parafrázuje své inspirátory, daří se jí to na jedničku. Situováním do válečné Evropy devatenáctého století autoři trefně vyplňují mezeru na trhu tahových strategií a zároveň tak odpovídají na aktuální realtime zpracování napoleonské doby, Cossacks 2, recenzované o pár stránek dál.

Devizou Imperial Glory je, že hráče nesvazuje historickými fakty

Nepřítel není hloupý a využívá taktických možností do sytosti

Za sebou Nil, před sebou Napoleonovu armádu

I nepřítel se snaží využít terénu

Vesnice na kopci patří k cílům bitvy

JAK PROBÍHALA BITVA U FRIEDLANDU?

Dvě čety granátníků jsou odříznuty na strategicky výhodné straně mostu, kam nepřítel vší silou žene veškeré své voje…



…jeho dělostřelectvo však zůstává pozadu. Bleskově vyšleme jezdectvo, aby ho zničilo dříve, než překročí řeku.



Protivníkova kavalerie se přes most přelévá jako smršť. Granátníci nemají nejmenší šanci, ani když zaujali obrannou čtvercovou formaci.



Jezdectvo útočí na artilerii. Nepřítel obrací svou armádu a spěchá na pomoc.

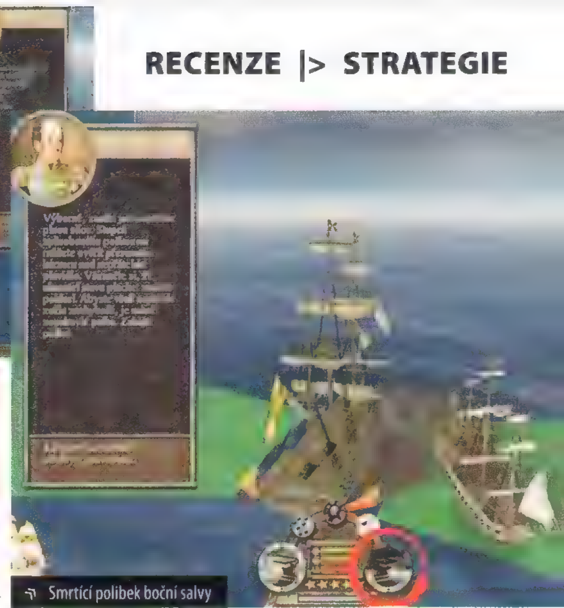


Mezitím však doráží pomalejší zbytek armády. Jezdectvo stahujeme zpět a zakopáváme děla, která se konečně dostala na dostřel. Je čas rozmetat zbytky!





Plachetnice jsou majestátní, ale pomalé



Smrtící polibek boční salvy

a nalinkovaným sledem skutečně proběhnuvších událostí. Tvůrci pouze rozvinují mapu celé Evropy spolu s kusem severní Afriky a dávají nám do rukou komplexní nástroj k jejímu ovládnutí. Nezáleží na tom, že se jí před staletími téměř celé násilně zmocnil Napoleon. Díky rozsáhlým diplomatickým možnostem lze i v čele Francie dosáhnout triumfálního vlivu a prosperity mírovou cestou, když se konečnému válečnému tažení nevyhneme. Ve hře se v roli důstojníků a generálů mihnou historické postavy, mezi kterými se kromě Bonaparta objeví například i velitelé Wellington, Kutuzov nebo Murat, ovšem za jejich smrt se hráč nedočká žádné penalizace, jak je tomu zvykem.

Tahová předehra

Ačkoliv hru prezentují především působivé záběry na bitvy, které se řídí pravidlem "víc hlav useká víc hlav", nejvíce času hráč stráví pohledem na strategickou mapu. Základní stavební jednotky (zlato, jídlo, suroviny, populace) přibývají s každým tahem v závislosti na ovládaných provinciích. Například provincie Polska vynikají produkcí jídla, kterou je možné dále posílit vybudováním skladů či vynálezem konzervace. Taktickým centrem státu je hlavní město, které je jediné schopné přišívat frčky na uniformy a produkovat tak důstojníky a jim podřízené vojenské jednotky. Obléhání hlavních měst, jehož délka závisí na síle obléhací armády, je tak primárním cílem válečného tažení. Ovšem pozor, aby v nestřežené chvíli nepovstala domobrana! Samotné ovládání armád vzdává hold jednoduchosti. Celé armády se přesunují pod prapory cínových vojáčků, které charakterizují důstojníky. Přesun mezi provinciemi a jednotlivými vodními teritorii v případě mořeplavby jsou přitom vždy otázkou jednoho tahu.

Přes svou intuitivní jednoduchost ve srovnání s čistě politicky orientovanými strategiemi nabízí tahová část rozsáhlé možnosti k vládnutí. Ve hře se lze ponořit hluboko do taktického plánování a rozmísťování vojáků, sjednávat mírové dohody, aliance nebo kmitat mezi obrazovkami stavění budov či jednotek. Ovládnutí celé Evropy není otázkou chvilkového rejdění po mapě s nejsilnější armádou. Každý z jedenadvaceti rivalských států reaguje poměrně pružně, což se týká i porušení míru nebo defenzivních aliancí. Když se hráčův spojenec ocitne v úzkých, rozhodně se vyplatí přispěchat mu na pomoc, jinak riskujeme, že sympatie ostatních aliančních zemí vůči nám klesnou někam na úroveň vztahu kulka – vnitřnosti. Svou roli zde hraje i rozsáhlý vývojový strom, kdy lze s postupem času vynalézt tisk novin, a podlou agitací tak rozšiřovat svůj vliv za hranicemi.

Starý kontinent můžeme uzurpovat z pozice Britů, Francouzů, Prusů, Rakušanů nebo Rusů. Každý národ je kromě geografické lokalizace charakterizován čtyřmi specifiky. Francie a Rakousko vynikají pozemním válečnictvím, Británie vládne mořím,





Stín pod palmami kulky nezastaví

CD – Pyro Studios, Španělsko



zatímco Prusko je průměrné po všech stránkách. Strategická pozice je rovněž důležitá. Ačkoliv Anglie je ze všech stran kryta mořem, velmi brzy narazí na omezení populace, jelikož není schopna tak snadno zabírat nová území.

Statickou kampaň dále oživuje 16 zvláštních misí, které pro hráče definují nové zpestřující cíle. Například objev Rosettské desky, která vedla k rozluštění hieroglyfů, raketově urychlí výzkum, avšak nejprve je nutné zřídit obchodní cestu do Alexandrie, což si mimo jiné žádá silné loďstvo a dobré vztahy s Egyptem. Uměle inteligentní Evropa balancuje na hraně relativního míru, a tak se hráč může hodiny věnovat misím a budovatelským záležitostem, než si potřeba zavolá na pomoc chladnou ocel.

Pole obilná a válečná

Monumentální bitvy obrovských armád jsou vyvrcholením hráčova snažení na taktické mapě. Stejně jako v sérii Total War zde figuruje možnost náhodného vygenerování výsledku střetu. Nicméně nejenže tak vezme za své onen hrdinský pocit při velení sešikovaným vojům, ale strojové algoritmy také cíle ignorují jakékoliv strategické výhody typu členitého terénu nebo přirozených krytů a se selskou jednoduchostí síly armád pouze zprůměrují. Vysoké ztráty tak tuto možnost chytře odsouvají pro použití jen k boji ve velké přesile.

Ovládnutí celé Evropy není otázkou chvilkového rejdění po mapě

Zpracování bitev odpovídá klasice ověřené staletími válek a nyní přeleštěné digitální utěrkou. Úspěšný stratég je nucen rozmyslem nadopovaného šachisty kombinovat tři základní typy jednotek – pěchotu, kavalerii a dělostřelectvo. Autorům se podařilo věrně zachytit specializaci jednotlivých povolání. Artilerie doslova trhá pěchotu na kusy, což ji křtí na klíčový, byť zoufale pomalý bod bitevního pole. Jezdectvo je schopno bleskově obkroužit linie pěšáků (nebo je prorazit) a během chvilky nadělat z kanónů náhrobní kameny padlých. Velkou roli hrají formace jednotlivých pluků, jejichž počet se liší s úrovní velícího důstojníka. Těsné čtvercové postavení sice znemožňuje přesun, neboť by si vojáci nakopali do zadnic, zároveň však snižuje možnost rozmetání jízdou. Nepřítel není hloupý a využívá taktických možností do sytosti. Zřídkakdy zaútočí střemhlav, aby se jeho vlna rozbila o hráčem připravené útesy. Necháme-li v postavení skulinku, umělá inteligence si ji většinou najde.

Planiny umělých bojišť působí na první pohled stroze, povětšinou nejsou nijak okrášleny význačnými body. Bližší kontakt však odhaluje takticky využitelné přírodní překážky v podobě řek nebo močálů, stejně jako bohatý terén a ojedinělá stavení. Právě ta jsou nejmarkantnějším zpestřením, jelikož se pěší pluky mohou uvelebit v jejich zdech a čerpat z bonusů na obranu. Jen aby si poblíž nenašlo ke svému dunění místo dělostřelectvo. Bitvy jsou dravé, rychlé a jediný krok vedle může znamenat zvýšení odbytu rakví. Přesto zde chybí jakýkoliv inovativní prvek, který by hráče zatloukl do židle jako například Battle for Middle-Earth. Jednotlivé mapy jsou vyjma řídce roztroušených budov poměrně anonymní a slouží čistě jako místo střetu dvou armád bez jakékoliv kořenící ingredience. Přitom takové obléhání hlavních měst a jejich hradeb nebo objektově orientované mise se přímo nabízejí. Po odkazu Commandos a Praetorians je trochu škoda, že se autoři nerozhodli tématiku více rozvinout a vsadili „pouze" na ověřené postupy.

Smrtelné bezvětří

Námořní souboje měly do žánru zavát svěží vítr. Paradoxně je to právě vítr, na kterém plachtoví majestátních šalup ztroskotává. Lodě jsou jednoduše příliš pomalé, přičemž nastavení potřebného

ZAČALI TO JAPONCI!

Ne, nebudeme zde probírat příčiny útoku na Pearl Harbor, Japonsko totiž bylo dějištěm hry, která poprvé vdechla počítačový život střetům ohromných armád a obalila je kvalitní tahovou strategií. Shogun: Total War dal před pěti lety prakticky vzniknout novému hernímu žánru, který dále rozvinuly pouze volné pokračování Medieval: Total War a nedávný Rome: Total War. Poprvé se do vod vyhrazených firmě Creative Assembly odvážila vstoupit až nynější Imperial Glory, a jak je vidět, hladina nezůstala nezčeřena.



NENÍ KOULE JAKO KOULE

Námořní souboje jsou jedním z mála prvků, které odlišují Imperial Glory od konkurence. Ačkoliv rejdění pomalých lodí poskytuje málo strategických možností a je spíše doplňkovou záležitostí, autoři sem zakomponovali hned tři druhy munice používané historickými kanonýry. Do hlavní můžeme naládovat jak klasické koule, tak koule spojené řetězem, které dokáží roztrhat plachty na cáry a celou loď tak případně paralyzovat. Specialitou jsou kartáčové střely složené z až osm centimetrů velkých a tři kilogramy těžkých kuliček, jež si díky svému efektu tykají nejvíce s klasickými brokovnicemi (a posléze s útrobami posádky).



Dopravní zácpa 19. století



U kanónu stál, po mrtvých šlapal...



palebného úhlu občas zabere i několik minut. Ukazatel větru na minimapě v kontextu s nepřehledným ovládáním kamery hráči spíše zamotá hlavu, a nejednou tak plachetnice skončí v zajetí bezvětří. Námořnictvo ve hrách sice nepatří k nejčastějším tématům, nicméně již tací Sid Meier's Pirates! představili přestřelky mohutných korábů v zábavnější formě. Fragmenty nudy zahání až rostoucí flotila v pozdějších částech, ovšem čekal jsem více.

Potenciál realtime části oživují separátní bojiště, ve kterých se hráč zúčastní pěti učebnicových bitev. Zasněžený Slavkov nebo španělská Salamanka proti sobě postaví historicky zdokumentované, předem rozmístěné armády a je na hráči, jak pozmění běh dějin. Stejně tak představují taktické bitvy jedinou realizaci hry více hráčů, kde se na desítkách virtuálních map mohou střetnout až čtyři vojevůdci.

Rozostřený dalekohled

Ke klíčovým prostředkům dnešního stratéga patří intuitivní kamera zajišťující přehled nad bojištěm. Imperial Glory k rozhlížení bohužel využívá poněkud nešťastnou kombinaci myši a směrových kláves, kdy je často nutné hru zapauzovat a vyhledat přijatelný úhel. Graficky si hra podává ruku s Rome: Total War. Relativní střídmost detailů je vyvážena stohlavými armádami a je skutečně radost pohledět, kterak dělové koule hrají kuželky s vřískajícími vojáky a jak kavalerie dusá po koberci mrtvých těl.

Kompletní počeštění je zářným příkladem, jak by měla správná lokalizace vypadat. Překlad textů je na úrovni, zatímco namluvení jde cestou nejmenšího zla a extatické výkřiky francouzských či anglických vojáků ponechává v originále. Lokalizace tak pomyslně uzavírá řemeslně bezchybné zpracování hry. Symbióza tahové strategie ze staré školy a simulátoru vojenských masakrů sice neboří mantinely originality, ovšem proto není nutné nad hrou lámat hůl. Naopak, příznivcům her typu Total War hra nabídne vyčerpávající strategické vyžití zasazené do více než atraktivní doby těch nejvýznačnějších okamžiků historického válečnictví.


Domobrana si vystačí s klacky

VERDIKT

8,0

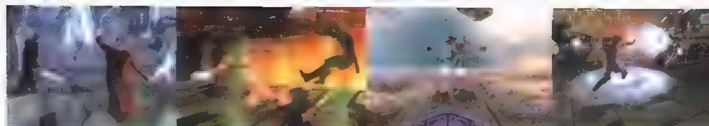

- Komplexní simulace 19. století
- Real-time bitvy
- Umělá inteligence
- Hratelnost


- Přílišná podobnost se sérií Total War
- Námořní souboje
- Nepřehledná kamera

Kvalitní hybrid tahové strategie a realtime bitev umožňující hráčům ukázat, že Napoleon byl v podstatě břídil. Od absolutního vítězství však dělí hru několik zbytečných chyb a skutečnost, že něco podobného zde již párkrát bylo.

KONKURENTI: Rome: Total War 9,5 | Europa Universalis Kabuto 7,0 | LOTR: Battle for Middle-Earth 8,5

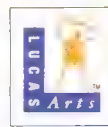
inzerce »








PlayStation®2



www.lucasarts.com

LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd © 2005 Lucasfilm Entertainment Company Ltd or Lucasfilm Ltd or TM as indicated All rights reserved "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc Microsoft Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners

K dostání v sítích prodejen Comfor, DATART, Globus, Hypernova, JRC a TESCO. V prodeji od 5. května.

Psychonauts

Bizarní psychoodysea od tvůrce legendárního Grim Fandango

Vhodné pro: Hráče, kteří ocení dobrý a netradiční humor



Žánr Arkáda **Výrobce** Double Fine **Distributor v ČR** Zatím není **Homepage** www.psychonauts.com **Minimální konfigurace** Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 64MB 3D grafická karta, 4 GB na HDD **Lokalizace** Neoznámeno **Cena** Neoznámeno

Kamil Gric

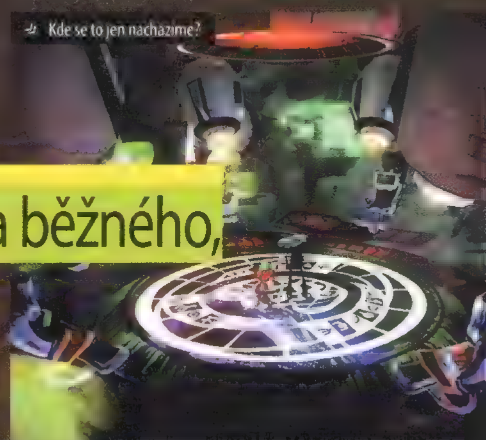
Málem jsme na něj zapomněli. Psychonauts, netradiční a originalitou prolezlý projekt tvůrce Tima Schafera (muž v pozadí her Grim Fandango, Full Throttle, Day of the Tentacle), který zmizel z povědomí médií i veřejnosti. Čtyři dlouhé roky vývoje a problematická jména vydavatele zapříčinily, že se o hře přestalo mluvit, psát, že mnozí už nevěřili v její existenci a možné vydání. Psychonauts jsou ale reálnější, než byste si mohli myslet. A nejen to. Přinášejí na nudný herní trh osvěžení, které dá pamětníkům vzpomenout na zlaté časy herní historie.

Že vás rozhodně nečeká nic normálního a běžného, dokazuje už sám hlavní hrdina

Šílenost znamená výjimečnost

Tim Schafer znamená pro herní svět minimálně stejně co jeho jmenovec Tim Burton pro ten filmový. Oba pánové přitom mají mnoho společného. Vytvářejí bizarní světy s ještě bizarnějšími postavičkami, které staví do bizarních situací na pozadí možná bizarního (a možná i obyčejného) příběhu. Zápletka Psychonauts připomíná tuctovou plošinovku a zároveň je jí na hony vzdálená. Ocitáte se ve speciálním výcvikovém táboře, sloužícím k tréninku speciálních agentů. Nic výjimečného. Jenže trénovaní rekruti jsou předškolního věku, zkrátka dětské postavičky ztvárněné ve stylu, který známe právě z Grim Fandanga. Nejsou navíc trénovány v klasickém duchu, ale ve využívání psychiky a mentálních způsobů boje.

Psychonauts jsou mixem dětsky infantilního světa a obrovského moře fantazie, který rozhodně nevyústil v hru pro malé děti. Tim Shafer vsadil na ojedinělý humor, který Psychonauts svazuje a odsuzuje k úspěchu jen u velmi specifické skupiny hráčů. Že vás rozhodně nečeká nic normálního a běžného, dokazuje náš malý hrdina. Razputin (nebo zkráceně Raz) je rychle dospívající dítko s nebezpečnou chutí čelit každému nebezpečí, která často hraničí s šílenstvím a závislostí. Chce se za každou cenu stát psychonautem, což ho také přivádí do výcvikového tábora. Jak ale zjistíte hned v úvodním intru, které je dokonalou ukázkou pravé podstaty hry, utekl z domova a v táboře se může zdržet jen do té doby, než si pro něj přijedou rodiče.


Kde se to jen nacházíme?


Sám nevím, co to vlastně má být


Noc přichází a Raz je stále čilý k nepoznání





GRIM FANDANGO



Legendární adventura z dílen LucasArts a tvůrčího pera Tima Schafera nezaujala v roce 1999 jen obtížností, se kterou se praly stovky hráčů po celém světě, ale především na svou dobu netradičními hrdiny. Všechny postavy, které jste v Grim Fandangu potkali, byli kostlivci (až do morku kostí), a jak je u Tima zvykem, vážné téma vyústilo v hru prolezlou černým humorem.

Demoverzi najdete na DOUPĚ DVD 6/05

Co člověk, to jiná mysl

Raz ale rozhodně není jedinou postavičkou, kterou budete obdivovat. Psychonauts jsou z velké části postaveny na střetu originálních postav a prostředí, a tak rozličnost charakterů postrádá jakékoli hranice a pravidla. To stejné platí i o lokacích, které vás čekají. Když se totiž začne v táboře dít cosi podivného a vašim dětským kolegům jako by neznámá síla vymyla mozek, stává se Raz tím, po čem celý život toužil. Hrdinou, který čelí velké výzvě. Hrdinou, který může všechny zachránit. Hrdinou, hrdinou, hrdinou!

Aby bylo fantazii učiněno zadost, boj se odehrává v hlavě Razových kolegů a dalších postaviček. 13 levelů znamená 13 rozdílných lidských myslí, v nichž se budete bavit, ale ze kterých vám možná bude i špatně. Příslib 13 unikátních levelů zde skutečně znamená, že vás čeká stejný počet naprosto rozdílných a jen těžko popsatelných lokací. Samozřejmě, všechny levely jsou, jak se na správnou plošinovku patří, shodně sestaveny z plošinek, překážek a pořádného nášupu nepřátel, kteří vám dají zabrat. Ale třeba hned první část hry, která v sobě zároveň skýtá úvodní tutorial, vás zavede do hlavy Coache Oleandera. Voják tělem a duší má skutečně zelenou mysl. Velká bojiště, tmavé prostředí, překážky a nadávky jako při přípravě amerických mariňáků – budete si zkrátka připadat jako ve výcvikovém středisku. Pokud vás zaujal popis Coachovy mysli, je to jen malý předkrm před dalšími levely, v nichž se mimo jiné mísí i futuristično s minulostí. Tim Schafer je zkrátka malý herní génius.

Volnost a množství dialogů

Psychonauts nabízejí na jeden zátah něco okolo 12 hodin zábavy. Není to moc, není to málo a může to být mnohem více. Nejste omezeni přísnou návazností jednotlivých levelů, ale můžete se volně procházet po táboře, navštěvovat místní obchod a další místa nebo se jen tak poflakovat a povídat si s ostatními rekruty. Nudit se nebudete. Psychonauts obsahují neuvěřitelné množství dialogů, které se nejenže neopakují, ale pokaždé v nich najdete vtipnou narážku či alespoň drobnou stopu humoru. Budete-li se snažit objevit každou skrytou lokaci, vyslechnout všechny rozhovory (mění se s vaším postupem hrou), zabere vám dokončení Psychonauts minimálně dvojnásobek základní herní doby.

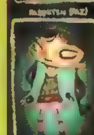
Razovy schopnosti vám navíc dávají do rukou pestrou škálu možností, jak řešit každou situaci. Můžete si pomoci telekinezí, levitací, neviditelností nebo nechat vybraný předmět vzplanout. A že tím v jádru klasická plošinovka získává na puncu výjimečnosti, nemusíte pochybovat.

PĚTICE BIZARDNÍCH POSTAVIČEK

Psychonauts jsou bizarní v každém ohledu. Svým vzhledem, zvyklostmi, chováním, mluvou i mentalitou. Přesvědčete se sami.



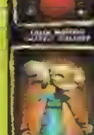
Razputin (Raz) – Narodil se jako výjimečné a neposlušné dítko, které svým rodičům vždy jen přidělávalo starosti. Utekl z domova, aby se v táboře stal psychonautem. Jak sám říká, nic a nikdo mu v tom nezabrání. Aby toho nebylo málo, objeví postupem času i svou životní (a řádně cynickou) lásku.



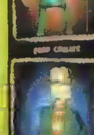
Lili Zanotto – Malá Lili byla agentem ještě dříve, než se začala počůrávat do plenek. Prošla každým testem, vyhrála každou soutěž, překonala každé dítko svého věku. Byla zkrátka nad věcí. Alespoň do doby, než se na scéně objevil Raz.



Coach Oleander – Každé výcvikové středisko potřebuje ve svém čele správný zelený mozek. Coach je posedlý správnou přípravou a považuje za povinnost vychovat z každého dítěte prvotřídního agenta. Ať už to stojí cokoliv.



Ford Cruller – Majitel a ředitel výcvikového tábora Whispering Rock s neobyčejnou vlastností být vždy na více místech současně. Hubený a vetchý stařeček, který ale rozhodně není tak neškodný, jak na první pohled vypadá.



Sasha Nein – Nejslavnější a největší agent na světě. Vždy věrný svým povinnostem se snaží odhalit tajemství lidské mysli a přitom opomíná slávu a popularitu. Je hrdinou pro tisíce dětí, které stejně jako Raz čtou prestižní časopis True Psychic Tales.





To je jízda!

Bliží se zajímavá mezihra



Tomu se říká parádní sestřih

KDO JE TIM SCHAFER?



Tim Schafer se narodil 27. července 1967 a kariéru v herní branži zahájil v roce 1989. Nepřišel přitom mezi žádné amatéry, ale přímo do jádra Lucas Arts. Sám Tim přiznává, že ještě před příchodem do jedné z nejúspěšnějších herních společností historie dostal nabídku vypracovat databázi, která měla posloužit hasičskému záchranářskému sboru. Štěstí, že se rozhodnul pro herní zábavu. Prvním úkolem v nové roli byla práce na The Secret of Monkey Island, pro které psal mimo jiné dialogy. Celá tvorba mu zabrala dlouhých 9 měsíců! U pokračování pak strávil celý rok. Období největší Timovy slávy však přišlo až s hrou Day of the Tentacle, následovanou ještě úspěšnějším Grim Fandango. A jak si Tim vedl v dalších letech, kdy založil Double Fine Productions? Můžete to posoudit v případě, že si nové Psychonauts zahrajete.

Hopsa hejsa do Brandejsa

Doposud vládl pevné žánru arkád na PC Rayman, ale dneškem se vše mění. Ano, Psychonauts bojují s neduhem konzolových konverzí (kameru můžeme ovládat, nechová se však tak, jak bychom si přáli), ale originalitou legendárního hrdinu překonávají. Řešení jakýchkoliv problémů s ovládáním je tentokrát rychlé i pohodlné. Tedy v případě, že máte po ruce gamepad, záchranu každého správného psychonauta.

Více podobných her

Psychonauts mi připravili herně nejzábavnější dny letošního roku. Nepotřebovali k tomu supermoderní grafický engine, horu inovací ani filmovou výpravu. Jejich síla se ukázala v nejzákladnějším článku každé hry – v hratelnosti. S přirozenou lehkostí ji přitom koření skvělý humor. Nakousnul jsem otázku grafiky a naznačené i dopovím. Psychonauts nehýří technologiemi, ale rozmanitými lokacemi, na které tvůrci vyplýtvali snad celou paletu barev. A stejně velkorysí byli i v oblasti dabingu (o stovkách různých rozhovorů jsem se již zmiňoval) a soundtracku, který k charakteru hry sedí lépe než BFG k Doomovi.



Bojíte se? Možná byste měli

Dost bylo pistolí, tady hrají prím speciální schopnosti

Nemám, co dalšího bych dodal. Psychonauts mě dostali a dostanou i vás. Stačí jim dát šanci a vládnout slušnou angličtinou, která je žel pro jejich hraní nezbytná. Možná bych mohl lpět na detailech a kritizovat drobné problémy s PC verzí, která čas od času dělá neplechu – obvykle je zvuk v pořádku, místy potichu, občas se vytratí a naskočí až po několika vteřinách nebo novém spuštění hry. Ale i tak se modleme k herním bohu, aby i v budoucnu vycházelo více her podobných Psychonauts. Her, ve kterých originalita vítězí nad jakýmkoliv vyšším zájmem.

Kuchař? Nenechejte se zmást

HUMOR A HRY

Psychonauts nejsou první a zdaleka ani poslední hrou, v níž je humor jedním z prostředků pro navození výjimečné atmosféry a hratelnosti. V posledních letech jsme se mohli potkat s několika dalšími tituly, pro které je slovo parodie nebo humor takřka synonymem. O které jde a jak kvalitní byly?

Armed & Dangerous
Průměrná grafika, místy stereotypní mise a jednotvárný herní svět stály v pozadí jednoho z největších loňských překvapení. Jenže tím jakékoliv příznaky průměrnosti končí. Armed & Dangerous nabídli bizarní příběh postavený na rozličnosti postav a vše okořenili nápaditými zbraněmi (nechyběla speciální puška vystřelující žraloky) a trochou parodie, která se dotkla i univerza Star Wars.
Hodnocení: 8,0

Neighbours from Hell 2
Sousedé mohou být milí a přátelští, ale také nevrlí, otravní a často vám dokáží nepříjemně komplikovat život. Ještě štěstí, že ve vaší blízkosti nepobývá Woody, hrdina humorné televizní show Neighbours from Hell, který pro pobavení diváků trápil svého věčně nabubřelého souseda. Chcete-li dát průchod škodolibosti a dalším negativním stránkám svého já, je Neighbours from Hell 2 správnou volbou.
Hodnocení: 6,5

Knightshift
Zaujmout na poli strategických her, to chce řadu dobrých nápadů, nebo alespoň pořádnou dávku odvahy. Ta rozhodně nechyběla vývojářskému studiu Reality Pump, které vzalo v jádru obyčejnou strategii a přetvořilo ji ve výtvor, který vám vyrazí dech. Hlavní roli přitom nehraje zajímavé rozdělení na strategickou a RPG část hry, ale herní jednotky. Znáte jinou hru, ve které byste ovládali armádu tchýní nebo pasáčky krav?
Hodnocení: 8,5

VERDIKT

8,7

+ Bizarní svět a prostředí
+ Hlavní hrdina a rozličné postavy
+ Humor a vtipné narážky
+ Spousta nápaditých puzzlů
+ Slušivý grafický kabátek
+ Skvělý soundtrack

− Špatně se chovající kamera
− Hardwarové problémy na některých PC

Geniálně střižený mix humoru a bizarního světa, jemuž odpustíte i horší kameru. Pobaví vás způsobem, který u dnešních her jen tak nenajdete.

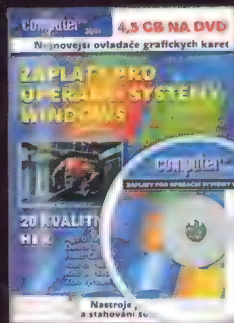
KONKURENTI: Grim Fandango [illegible] | Armed & Dangerous [illegible] | Rayman 3 [illegible]

Vše o počítačích











Časopis Computer vychází v roce 2005 pravidelně každý měsíc s DVD.
S každým druhým číslem získáte DVD plné cenných dat, programů a zábavy za bezkonkurenční cenu 99 Kč. Cena pro předplatitele se nemění! Proto neváhejte a předplaťte si Computer s DVD, nyní ušetříte daleko víc – přes 540 Kč oproti nákupu na stánku.

computer

computer.zive.cz

Pariah

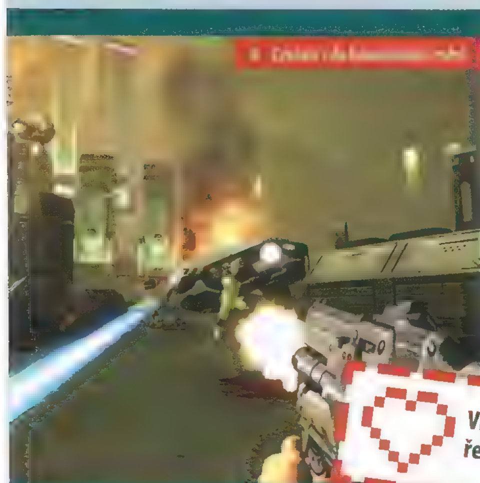
Kouzlo budoucnosti občas nepochopitelně selhává

Žánr Sci-fi FPS **Výrobce** [illegible] **Distributor v ČR** Neoznámeno **Homepage** www.pariahgame.com **Minimální konfigurace** Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 64MB 3D grafická karta, 2,4 GB na HDD **Lokalizace** Neoznámena **Cena** Neoznámeno

V životě, lásce a herním světě není nic jisté. Nikdy a za žádných okolností. Vezměte si třeba takové Halo. Veleúspěšný konzolový trhák zamířil na PC ověnčen skvělou pověstí, devadesátkovým hodnocením a titulem nejprodávanější hry pro Xbox. Z konečného souboje ale vyšel jako výtvor, na který počítačoví hráči brzo zapomněli. Pariah sází na recept, který mu zřejmě naordinovali chytří vývojáři a marketingový manažeři. Říká, že pokud jste měli rádi Halo, zamilujete si i jej. Otázkou je, jestli nám k tomu dá dostatek důvodů.

Malý sourozenec velkého bratra

Pro začátek poslouží jemné konstatování: Pariah je v prvních hodinách nemastná neslaná zábava, jejíž výprava silně pokulhává a zůstává hráči dlužna trochu víc než jen in-game sekvence a pár náznaků příběhů. Akce se sice vyvíjí podle předpokladů a i stavba lokací překvapí spojením přírody s architektonickým stylem budoucnosti, jako by ale chyběl základní prvek a motivace, proč hrou dál postupovat. Dostatek akce a sci-fi napětí nabízejí mnohé další FPS a prvních několik hodin budete pracně přemýšlet, proč by měl být Pariah tou vyvolenou.



Hádanka bohužel nemá řešení. Pariah je v každém ohledu o krok za svým vzorem (Halo) a bohužel i konkurencí. Vše přitom začíná příběhem. Vžíváte se do role doktora Jacka Masona a hra začíná v okamžiku, kdy tento lékař převáží zmraženou a řádně záhadnou ženu. Let přes oblast, která je ovládána skupinou vězňů, ale rázem dostane nový náboj. Loď je zasažena, řítí se k zemi a neznámá žena utíká. A vy? Vy ji zkrátka musíte najít. Za každou cenu.

Počáteční zápletka nevypadá zle, ale rozvíjí se pomalým tempem a hráč se dostává do situace, kdy stále neví. Neví, kde je, co se děje, kdo jsou ostatní lidé, proč vlastně dělá to, co právě dělá. Hra nechává až příliš otázek nezodpovězených a místo plynulého, ladně se rozvíjejícího příběhu nám servíruje hořkosladký pohár ničeho.

I na nejlehčí obtížnost vám nepřátelé dokáží v úzkých koridorech zatopit

Hořké procitnutí

Dost ale bylo cupování příběhu a výpravy. Pariah by jako sci-fi střílečka měla poskytnout více než filmový děj. Naštěstí se tak děje. Akční části tvoří 99 % veškerého postupu hrou, což znalce nepřekvapí a milovníky adrenalinu potěší. Po čase sice nabírají na stereotypu a o složitějších úkolech si můžeme nechat zdát (zmáčknout tlačítko, přeběhnout, střílet a stále dokola), nicméně o taktické chvilky nouze nebude. I na nejlehčí obtížnost vám nepřátelé dokáží zejména v úzkých koridorech pořádně zatopit. Jejich střelba je přesná a Jack Mason je člověk z masa a kostí, smrti se proto nevyhnete. Často ale jen stačí prozkoumat danou lokaci a vytipovat si místa, která smažou výhodu přesily. V souboji jeden na jednoho pak nepřátelé nemají šanci.

Vhodné pro: Milovníky akční řežby a sci-fi prostředí

Plynule přejdu k umělé inteligenci, srdci akčního boje. Dojmy z Pariah jsou veskrze rozporuplné. Nejde přitom o AI jako takovou, ale především o nepřátele a chybějící rozmanitost. Tam, kde Halo nabízelo obrovskou variabilitu mimozemských druhů a hráč často musel plynule přizpůsobovat styl boje, Pariah sází na hrubou sílu. Desítky klonů a stále stejně vypadajících i chovajících se nepřátel sice dokáží překvapit chytrým řešením situace (přesouvají se od překážky k překážce, rozdělí se či naopak využijí výhodu přesily), po pár desítkách minut ale budete znát jejich osvědčené postupy nazpaměť. Poté vás již Pariah ničím nepřekvapí. Z toho vyplývá jediné: jakkoliv je AI v jádru kvalitní, v konečném důsledku získáte velmi brzy pocit, že stojíte proti bandě nezajímavých a nudných protivníků. Škoda.

Nádherné lokace

Pokud existuje důvod, proč ve světě Pariah zůstávat i přes chabý pseudopříběh a některé neomluvitelné chyby, je jím symbióza grafiky a prostředí. Jedno bezprostředně souvisí s druhým. Na počátku recenze jsem zmínil, že tvůrci neopakovatelně spojili futuristické prostředí s posledními přeživšími zbytky přírody. A je se opravdu na co koukat a čím se kochat. Řvoucí vodopády, stromy obepínající železné a mohutné základny. Je-li třeba, tvůrci nasazují tvrdý futuristický styl. Pokud situace dovolí, projeví se přírodní prvky i na tváři lokací. Autorům se povedl nejen vzhled, ale i stavba levelů. Nevyhnuli se sice hluchým místům (existují pasáže několika kapitol, které za ostatními pokulhávají), ale celkový dojem to nijak negativně neovlivňuje.

Kamil Gric, šéfredaktor
Diktátor Doupěte se slabostí pro blondýnky a pistácie

Demoverzi najdete na DOUPĚ DVD

PARIAH VS. PROJECT SNOWBLIND

Dvě čísla Doupěte, dvě akční hry z budoucnosti, které se ucházejí o vaši přízeň. Která ze srovnání vychází lépe? Posuďte sami a vyberte tu nejlepší na základě faktorů, které pro vás hrají největší roli.

	Pariah	Project Snowblind
Příběh		
Hratelnost		
Grafika		
Ozvučení		
Multiplayer		
Hardwarové nároky		
Silné stránky	+ Nápadité prostředí + Skvělá grafika + Multiplayer	+ Příběh a výprava + Atmosféra + Interaktivní prostředí



Pariah navíc není ošklivým káčátkem. Po 90 % času věrohodně simuluje pocit vizuálně jen lehce nadprůměrné hry, ale při práci se sluncem či speciálními efekty dokazuje, že má rozhodně na víc. Nečekejte žádnou revoluci, ale za cenu přijatelných hardwarových nároků nabízí grafiku vysoko, převysoko nad úrovní konkurenčního Project Snowblind. A když už se tvůrci nevyhnuli jiným chybám, alespoň že se na jejich hru dobře dívá.

Recenze se blíží ke svému závěru a s ní také můj pobyt ve světě Pariah. Nadprůměrná známka v hodnocení dostatečně nevystihuje zklamání. Potenciál, který naznačily mnohé trailery a demoverze, zůstal i tentokrát nevyužit. Snad některé dobré nápady (upgrade zbraní, obnovující se zdraví) a multiplayer uchrání hru od zániku. Přesto musíme doufat, že nám tvůrci příště nabídnou víc než jen atraktivně upečený koláč, který lépe vypadá než chutná. Budou mít šanci. Již dnes je totiž zřejmé, že se Pariah navrátí v podobě druhého dílu.



VERDIKT

6,7

+ Skvělá grafika
+ Nápadité prostředí
+ Taktické prvky
+ Slušné HW nároky

− Slabý příběh
− Místy stereotypní
− Nudní nepřátelé

Pariah uvízl v půli cesty a v současné podobě je hrou, která nabízí oslnivé prostředí i grafiku, v tom hlavním (příběh a akce) ale z nepochopitelných důvodů selhává.

KONKURENTI: Halo **9,0** | Project Snowblind **7,9** | Breed **6,5**

inzerce

mikroprocesory
SRDCE POČÍTAČŮ

intel

Společnost Intel Vás zve na ojedinělou výstavu představující historii a vývoj mikroprocesorů, uspořádanou u příležitosti 40. výročí Moorova zákona, který charakterizuje rozvoj celého počítačového odvětví

NÁRODNÍ TECHNICKÉ MUZEUM
7. 6. – 28. 8.



Technologický_partner_výstavy_AAC_Czech_výrobce_počítačů_BRAVE
Hlavní_mediální_partner_a_odborný_garant_výstavy_časopis_Computer
Mediální_partneři_21. století_ABC_artEtantiques_Český rozhlas 1-Radiožurnál_Metro_Empire Media_Radio1_TV Praha_ŽIVÉ.CZ
WWW.NTM.CZ WWW.ZIVE.CZ/MIKROPROCESORY

Stronghold 2

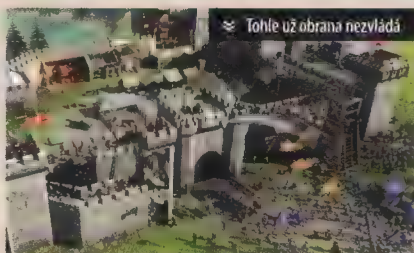
Postav dům, zasaď strom, zploď syna. Místo domu hrad, místo stromu pole, místo syna celé armády – to je Stronghold



Jsou tomu již čtyři roky, co se objevil první Stronghold. Prosté, leč pravdivé konstatování. V té době byl vlastně druhý, ale na stařičkou stejnojmennou hru z počátku devadesátých let si vzpomene málokdo. V roztomilé 2D izometrické strategii nám dokázal, že být pánem hradu není jen nekončící řada hostin a právo první noci, ale také pekelně těžká dřina.

Po roce se osobitý mix hospodářské a vojenské strategie obohacené o mikromanagement hradu dočkal datadisku Stronghold: Crusader. Teď se Firefly Studios se svojí hrou vrací, aby nám dokázali, že jejich dítě neztratilo za pár let nic ze své krásy, mimo jiné i díky face-liftingu v podobě přechodu do 3D.

Žánr Strategie **Výrobce** Firefly Studios **Vydavatel** Take 2 **Distributor v ČR** Cenega **Homepage** www.stronghold2.com **Minimální konfigurace** Procesor 1,4 GHz, 256 MB RAM, 32MB grafická karta, 2,5 GB na HDD **Lokalizace** Manuál **Cena** 999 Kč


Tohle už obrana nezvládá

PÁNEM HRADU SNADNO A RYCHLE

Na níže uvedeném odkazu si můžete zkusit jednoduchou hříčku propagující Stronghold 2. Obranu i stavbu hradu sice stihnete ovládat několika klávesami, ale záhy se přesvědčíte, že to není tak jednoduché, jak se na první pohled zdá.
www.globalstarsoftware.com/stronghold2/minigame/index.html

STŘEDOVĚKÁ ARCHITEKTONICKÁ SEDMIČKA

[illegible]



Kuchyně: [illegible]



Hostina: [illegible]



Ložnice: [illegible]



Být pánem hradu není jen nekončící řada hostin a právo první noci

Vojna a mír

Pamětníci původního Strongholdu, zapomeňte na Vlka, Krysu a podobné nepřátele, zde se s nimi nesetkáte. Místo toho můžete v pokračování najít jakýsi pokus o děj, ztvárněný animacemi v enginu hry. Nebyla to úplně šťastná volba, což můžete vytušit z okolních obrázků – engine strategie prostě není pro animace postav úplně ideální. Mnohem podstatnější je ale náplň samotných misí a nutno podotknout, že díky ní zapomenete na slabší děj.

Zatímco mírová kampaň není ani příliš zajímavá, natož pak zábavná (ačkoli příznivcům ekonomických strategií, kteří se neradi starají o bránění svého a dobývání cizího, má co nabídnout), ta válečná vám připraví řadu hodin poměrně kvalitní zábavy. Vybudovat po hospodářské stránce fungující hrad se spokojenými obyvateli, navíc schopný čelit útokům ze strany nikdy nespícího nepřítele, není nejsnadnější. Následně být ještě schopen vypudit protivníka z jeho držav je pak úkol pro pravé stratégy. Tedy byl by, kdyby… ale až za chvíli.

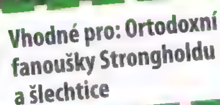
Nejdříve musím autory pochválit za několik prvků v designu hry, jež výrazně přispívají k vcelku dobré hratelnosti. Předně není třeba vždy stavět hrad od začátku, protože se několik misí za sebou odehrává na jedné větší mapě, takže hra plynule přechází z úkolu do úkolu beze změny místa děje.

David Sláma, stálý spolupracovník Doupěte
Manga, manga, manga



Bitva jak z amerických historických filmů

Nevýznamná půtka u lesa



Vhodné pro: Ortodoxní fanoušky Strongholdu a šlechtice

O to důležitější je dobře promýšlet rozestavění budov, k čemuž pomáhá možnost přepnout pohled z izometrického do ptačí perspektivy. Relativně jednoduchý, přesto však komplexní systém zacházení se surovinami a spokojeností obyvatel je pak devizou už od prvního Strongholdu.

Obléhací věž v praxi

Krysy

Bohužel podobně, jako se vám mohou do hradu dostat pro většinu lidí nepěkná zvířátka, nevyhnul se Stronghold neduhům. Přechod do 3D neproběhl bez obtíží – upřímně jsem byl na první pohled nemile překvapen neosobností celé hry a místy až sterilním prostředím. Navíc i na relativně silných strojích je hra někdy až nepěkně zpomalená, aniž by k tomu vlastně byl důvod.

To vše by ale šlo nějak přejít, nebýt dalšího nedostatku, a to poněkud nevydařené AI. Netrvá dlouho a zjistíte, že nepřítel útočí stále stejně na stále stejná místa, a o triku se stavěním dřevěných zdí před vlastními hradbami se na internetu už píše leckde. (Pokud tak totiž učiníte, protivník se bude soustředit právě na ony dřevěné zdi a vy ho klidně můžete ostřelovat z kamenných hradeb, jež zůstávají nedotčeny.)

Nízká Ai, špatná optimalizace a několik dílčích nedostatků v designu dostávají v cílové rovince Stronghold 2 za jeho předchůdce. K čemu sbírat několik druhů surovin, shromažďovat zbraně na výcvik vojáků, stavět opevnění, když se na chování počítače naučíte reagovat za pár minut? Stronghold 2 vám díky tomu vydrží déle jedině v multiplayeru, kde teprve vychytávky jeho koncepce vyniknou. Dlouhodobě vám však na harddisku zůstane stěží.

VERDIKT 7,2

+ Propracovaný design
Působivé dobývání hradů
Komplexní a přesto jednoduchá ekonomika

− Rozporuplný přechod do 3D
Špatný pokus o příběh
Nezdařilá optimalizace
Hodně slabá AI

Stronghold 2 navazuje na vynikající design svých předchůdců, který úspěšně pohřbívá chybami v AI, špatným příběhem a optimalizací.

KONKURENTI: Stronghold | Age of Mythology | Settlers: Heritage of Kings 7,4

inzerce

PEKLO HO CHCE.
NEBE HO ODMÍTÁ.
ZEMĚ HO POTŘEBUJE.
TY HO OVLÁDÁŠ.

CONSTANTINE
THE VIDEOGAME

999

CZ

PC
PlayStation 2

K dostání v sítích prodejen Comfor, DATART, Globus, Hypernova, JRC a TESCO.

M A G A Z Í N   V Š E C H   H R Á Č Ů

DOUPĚ

9 GB DVD
ZDARMA!

NEJLEVNĚJŠÍ HERNÍ MAGAZÍN NA TRHU

100 stran + 9 GB DVD = 64 Kč

Chcete si hraní opravdu užívat? Chcete být in? V každém čísle najdete na **nejméně 100 stranách to nejlepší pro hráče** na PC i konzolách, **tuny zasvěcených testů**, recenzí a návodů, pravidelné rubriky, jako PAVLAČ – pikantnosti z herního světa, NAOSTRO – unikátní rubrika, v níž můžete vyzpovídat české herní celebrity, HRÁČŮV RÁDCE – pomocník při výběru počítačových her, WOW – zážitek měsíce, rubrika, která hráči osvětlí, jaké je to vžít se do hry. **Vždy 9 GB DVD** s aktuálním výběrem všech nejnovějších herních materiálů – DEMA, VIDEA, TRAILERY, SCREENSHOTY, PATCHE a další! **Několikrát ročně ZDARMA PLNÁ HRA.**

NEJLEVNĚJŠÍ herní magazín pro PC a KONZOLE

Roční předplatné jen za 699 Kč (969 Sk)!

Zašijte se s námi do herního Doupěte! Předplaťte si časopis Doupě!

Ušetříte až 170 Kč (186 Sk) oproti nákupu na stánku – dostanete dvě čísla ZDARMA!

100 stran + 9 GB DVD = 64 Kč

Dostanete časopis až do vaší schránky!
Nepromeškáte ani jeden gigabajt!

Roční předplatné zahrnuje 11× časopis Doupě, 11× 9 GB DVD



Zajistěte si Doupě na dva roky a dostanete od nás jako dárek skvělé hry Ground Control 2: Operace Exodus nebo Syberia 2

Běžná cena: 599 Kč
Cena pro vás: 0 Kč
Strhující sci-fi příběh, 28 nápaditých misí, propracované herní prostředí, filmová atmosféra, v češtině.
Hodnocení Doupěte: 9//10



Ušetříte, máte garantovanou stejnou cenu po celé dva roky a navíc získáte zdarma jako dárek plnou verzi vybrané hry.

jen za

Neváhejte – nabídka platí jen pro prvních 350 objednávek 2letého předplatného!

1335 Kč



Běžná cena: 599 Kč
Cena pro vás: 0 Kč
Jedna z nejlepších adventur všech dob, skvělá prezentace a atmosféra, okouzlující grafika a animace, zábavné puzzly, v češtině.
Hodnocení Doupěte: 8//10

Jak objednat předplatné časopisu Doupě:

dokonce z menu svého mobilního telefonu.

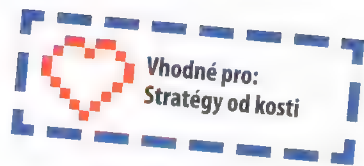
slovo NDOGC2 a pro 2leté předplatné + hra Syberia 2 slovo NDOSY2 a vykřičník, přidejte jméno, příjmení a adresu. Příklad NDO! Jan Cerny, Modra 12, 120 00 Praha. Zašleme vám doklad o zaplacení.

Zavolejte na předplatitelskou linku Computer Pressu 545 113 713 a vyžádejte si fakturu nebo složenku, kterou uhradíte předplatné.

Pošlete objednávku s uvedením základních informací na adresu

predplatne@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702

Cossacks II: Napoleonské války



Tohle je válka džentlmenů, pánové!

Alan Jarrar, zahraniční dopisovatel
Milovník Stingovy hudby živořící v bunkrech Al-Kajdá

Žánr Realtime strategie **Výrobce** GSC Game World **Distributor** Cenega **Homepage** www.cenega.cz/cossacks2.htm **Minimální konfigurace** Procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, 64MB grafická karta, 2 GB na HDD **Lokalizace** Titulky **Cena** 1 299 Kč

Současné kulturní prostředí má jednu velikou zvláštnost – žije z módních trendů. Tím samozřejmě nemám na mysli oblečení nejmenovaných „značkových" firem, ale určité, na jistou dobu uchycené nápady filmových a herních tvůrců. Novou vlnu historické hysterie rozpoutal skvělý film Gladiátor, následovala Trója, a než jsme stihli říct „Achillés", vynořil se na nás z letáků kin titul s názvem Království nebeské. Historické otřesy půdy vyvolaly vlnu tsunami, která zaplavila svět filmovými inscenacemi antických dob. A stejně jako Hollywoodu stačil jeden snímek k tomu, aby rozpoutal masovou kampaň, stačil i jeden nápad herních tvůrců, aby světlo světa spatřily realtimové strategie s identickým námětem.

Tak na to se napijem!

Na spanilou jízdu za hranice moří se vydaly dva napoleonské trháky letošního léta – Cossacks 2: Napoleonské války a Imperial Glory. Přestože jsou si podobné jen naoko, jedno mají společné – dobové zasazení. V čem tkví kouzlo přitažlivosti napoleonské doby? Osmnácté a devatenácté století asi nikdy neztratí na kráse díky způsobu vedení války.

Čekali byste stříkance krve, padající hlavy a průstřely lebky rychlopalnou puškou? Pak sáhněte po starém dobrém Starcraftu nebo po hře Red Alert, ne však po Cossacks. Ušlechtilé války – tak jim někteří nesměli, a možná i na hlavu padlí vojevůdci říkali. V jistém smyslu jim je třeba dát za pravdu. Představte si situaci, kdy byste stáli v řadě a čekali na výstřel, přičemž byste měli od velitele přísný zákaz uhýbat před kulkami. Nabít mušketu, počkat až se nepřátelská linie plná chladných hlav přiblíží na dostřel, a pálit! Vytváření složitých formací, snaha o překvapení nepřítele a následná radost z jeho úprku. Cílem nebylo nepřítele vyhladit, nýbrž mu naznačit, kdo je vyspělejší. Těmto důležitým historickým poznatkům se titul Cossacks II: Napoleonské války rozhodně nevyhýbá.



Zásobování v Cossacks je stejně důležité jako vítězství v bitvách

Kdyby tisíc bajonetů

Cossacks jsou hrou vskutku propracovanou, možná až masochisticky (přihlédneme-li k tomu, čím vším se autoři museli během tvorby zabývat). Celé herní dění staví na pěti tehdejších evropských velmocích – Francii, Velké Británii, Rakousku, Rusku, Prusku. A protože vliv slavného vojevůdce se špatným trávením zasahoval i do severní Afriky, je k mání i neméně rozsáhlá kampaň za Egypt. Kromě toho, že každá z válčících zemí disponuje rozdílným sortimentem válečného arzenálu (kavalérie, pěchota, artilerie), dočkáte se i jednoho zajímavého zpestření – „realistické" psychiky vojáků. Termín „realistické" je však třeba uvozovat, protože pánové vývojáři nesplnili tak docela vše podle své původní předpovědi herního počasí.



Nám hráčům slibovala trvale hratelno a teploty procesoru pod 30 °C. Co to znamená? Namátkou jsme se měli těšit na věrohodné chování jednotek během bitev a propracovaný model AI i v nebitevních částech hry. Vše uvedené



Uvítací výbor

Demoverzi najdete na DOUPĚ DVD 4/05

je v Cossacks II k dispozici, avšak jen v omezené míře. Po úvodním tápání totiž zjistíte, že ani propracovaná umělá inteligence nezabrání jistému stereotypu bitev. Dva oddíly znepřátelených vojsk proti sobě stojí (jak ostatně bylo v devatenáctém století zvykem) a laxně na sebe zírají, aby pak mohly počkat na vhodný okamžik ke střelbě či útoku zblízka.

Jako v jiném světě si budete připadat s množstvím bitevních funkcí v kombinaci s pohodlností v jejich ovládání. V Cossacks II plnohodnotně využijete válečných pojmů jako terén, formace a strategie. Útočíte-li kupříkladu s jednotkou artilerie, pokud je to možné, umístěte ji vždy na nějaký kopec – vaši svěřenci tím získají možnost lepšího dostřelu a úspěšnosti střelby. Nejen kopce jsou však výhodou, nad kterou si budete moct mnout ruce. Vystrašení jako v Záhadě Blair Witch si budete připadat v momentě, kdy se na vás z lesa vynoří nepřátelská pěší jednotka o sto dvaceti mužích. V takovém případě jsou na řadě hnědé bezpečnostní trenýrky a rychlá myš, která dokáže seskupit váš oddíl v obrannou formaci. Pak jen zbývá správně načasovat střelbu, což je rozhodující vzhledem k faktu, že mušketa se nabíjí zhruba jednu minutu. Potom, co si s klidným svědomím odbudete střelbu, neoddávejte se euforii – nepřítel není srab a jen tak se nevzdá. Na řadu přichází bajonety. Žel, když se na sebe dvě skupiny vojáků vrhnou bajonety, nemůžete už dělat vůbec nic. Jen čekat a doufat ve vítězství svých svěřenců.

Mušketa se nabíjí minutu, načasování střelby je proto rozhodující

PÁN OD FOCHU

SÍLA PĚCHOTY

Chlast, drogy, rock ´n´ roll

Ať už dělostřelectvo nebo pěší oddíly, všichni ve vhodný moment pokuřují cigaretku koutkem úst a nad hlavami se jim valí jemný kouř z cigaret neznámé značky. Proč ne, vojáci vždy fasují cigarety a žvýkačky, aby se ve stresových situacích alespoň malinko uklidnili. To jim nelze odepřít, zarážející je ale zpracování morálky vojáků v Cossacks II, kde se i v průběhu bitev chovají dost zvláštně. Většina z nich bojuje, ale jsou i tací, kteří stojí malinko stranou, pokuřují s kamarádem a baví se spolu o tom, kterou že to šťabajznu má za manželku jejich velitel. Jak je to možné? Chybí-li v jednotce vyšší důstojník, vojáci jako na povel zvlčí, kouří, chodí si, kam chtějí, a hrají si cestou na slepou bábu, či co – zkrátka zmateně pobíhají sem a tam. Je tady však řešení – pořídit si důstojníka, bubeníka, popřípadě vlajkonoše…

Při příchodu velitele padají cigaretové špačky na zem, schovávají se karty, vojáci si zmateně dupou po nohách a jejich rozum volí ten nejlepší nástup. Oddíl je už jakž takž nastoupen a všichni trnou hrůzou, cože se teď bude dít. Další myšlenkové pochody jednotlivých zelenomozkových pixelů se mi nepodařilo analyzovat, a tak se alespoň podívejme na to, co se tím mění pro vás. Možná vás překvapí, jak rychle se vojákům zvedne morálka, kterou symbolizuje podélný pruh zobrazený nad jednotkou po kliknutí. Během několika sekund se ze zelenáčů a usmrkanců stane banda predátorů.

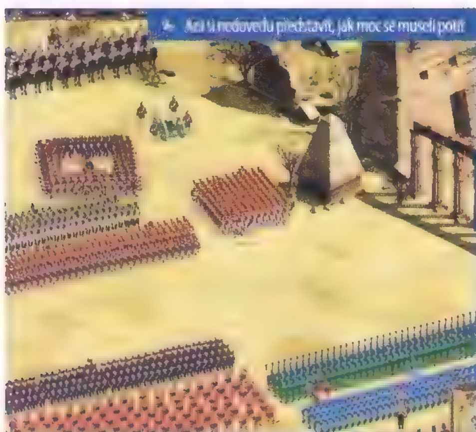
Ruská morálka budila vždycky hrůzu


Válka se ruší kvůli řece


Kde jste byli? Do čtyř do rána jsme na vás čekali!



S takovým vojskem se pak válčí úplně samo. Pohyby jsou organizované, chůze rázná a pravidelná, cigarety a alkohol zakázané. Jakmile dojde ke střetu s nepřátelskou jednotkou, která je ve dvojnásobné či trojnásobné přesile, avšak bez důstojníka, můžete si být jisti, že při správně zvolené taktice souboj vyhrajete. Důstojník vojákům zvedne morálku, bubeník zpravidelní rytmus a vlajkonoš vzbudí národní hrdost. Takové vojsko je pak takřka neporazitelné. Výhoda zbylých dvou aspektů, které zocelují mužstvo – bubeník a vlajkonoš – netkví pouze v bojích, nýbrž i při běžné chůzi. S bubeníkem a vlajkonošem se rychlost postupu vašeho vojska terénem až zdvojnásobí, což rozhodně není na škodu, pokud dostanete za úkol bránit vesnici na druhé straně mapy.


Ani si nedovedu představit, jak moc se museli potit

Sladkokyselá omáčka

Výborného, leč pro vás místy nepříjemného zpracování se dočkaly okolní, týlové aspekty války. Cossacks II: Napoleonské války není jen o válčení, o důstojnících a zbraních. Stejně významnou roli zde hraje i týl – zásobování, civilní obyvatelstvo a obchodní cesty. Vaše vojska nemůžou žít z ničeho takže máte v každé misi k dispozici základnu, v níž vesničané pilně pracují na polích a těží železo, a zabezpečují tak potřeby vašich jednotek.

K tomu, abyste byli kvalitně zásobováni, slouží obchodní trasy, po kterých jezdí náklady jídla jako automobilové díly při pásové výrobě. Nevýhodou obchodních cest je fakt, že vychytralý nepřítel může důležitou obchodní křižovatku zatarasit, a vám se tak zadrhne zásobování. Zjištění, že vám neznámo proč ubývá munice a jídlo, vás asi zneklidní, ale je třeba zachovat chladnou hlavu a pátrat po příčině problému. Jeho odstranění je poměrně jednoduché – pro příště nechat při postupu krajinou stranou menší skupinu vojáků, aby daný úsek cesty hlídala. V takovém případě si nepřítel většinou nedovolí zaútočit.

Malinko kyselejší je dojem z grafiky a ostatních akusticko-vizuálních efektů. Grafika je izometrická, kameru nelze přibližovat, ani ji jinak ovládat. Záběry kamery se samy přizpůsobují různým situacím, takže zde problém není. Horší je to se zastaralým zpracováním, které již zdaleka neodpovídá možnostem dnešní doby. Nemastné, neslané vizuální zážitky jistým způsobem kompenzuje vydařená hudba, která má šmrnc a výborně podkresluje strategické dění.

Veškerá zmíněná kritika (ať již byla negativní či pozitivní) shledává Cossacks II: Napoleonské války jako kvalitní strategický zážitek s malými nedostatky, které snad opraví příchozí patche. Chyby Cossacks II však smazává fakt, že základ – bitvy a ekonomicko-politický systém – je zkrátka skvělý. Pokud jsou vám politické intriky stejně blízké jako českému parlamentu, chňapněte Cossacks II všemi deseti a už nepouštějte.


Sem bych se nechtěl připlést

VERDIKT

7,8

\+ Vynikající a zábavné bitvy
Vysoký význam důstojníků během bitev
Příjemná hudba
Rozsáhlost map
Množství jednotek
Zajímavá psychika vojáků

− Postarší grafika
Mouchy v AI

Důstojný nástupce propracované válečně-ekonomické strategie, který vám ukáže napoleonské války v celé jejich „kráse".

KONKURENTI: Imperial Glory 8,0 | Cossacks: Back To War Nehodnoceno | Empire Earth 2 8,0



O postup na FINÁLE MČR 2005
BYOC pro každého hráče – počítač s sebou

PRAHA, PALÁC FLÓRA
23.–26. 6. 2005

INFORMACE A REGISTRACE NA
WWW.PGCHALLENGE.COM



PRAHA 5	AMD PG CYBER CAFE Nový Smíchov
PRAHA 1	AMD PG CYBER CAFE [illegible]
PRAHA 1	AMD PG CYBER CAFE [illegible]
BRNO	AMD PG CYBER CAFE [illegible]
LIBEREC	AMD PG CYBER CAFE [illegible]
ČESKÉ BUDĚJOVICE	[illegible]
ČESKÝ TĚŠÍN	[illegible]
DĚČÍN	[illegible]
HAVÍŘOV	[illegible]
HRADEC KRÁLOVÉ	[illegible]
KARVINÁ	V. I. P. COMPUTERS
[illegible]	[illegible]
NOVÝ JIČÍN	[illegible]
PARDUBICE	INTERNET PEOPLE
PÍSEK	[illegible]
PRAHA 1	[illegible]
STRAKONICE	PLAYER
TÁBOR	[illegible]
TŘINEC	[illegible]
[illegible]	[illegible]
ZLÍN	AVEX
ZNOJMO	MEGAZONE

Každý týden turnaje o ceny v hernách počítačových her podporujících nejprestižnější soutěž – MČR v počítačových hrách

NAJDI SVOU HERNU NA WWW.PGCC.CZ!

Counter Strike · NHL · Half-Life2 · Warcraft III · Vietcong
StarCraft · MoH · FIFA
Unreal Tourament · Pán prstenů · NFS · Battlefield

INFO: www.progamers.cz · tel.: 233 324 207
e-mail: michal.bilek@progamers.cz















Blue Stone

Canon









MISTROVSTVÍ ČR
V POČÍTAČOVÝCH HRÁCH

Close Combat: First to Fight

Žánr Týmová taktická akce **Výrobce** Destineer **Distributor v ČR** Cenega **Homepage** www.firsttofight.com **Minimální konfigurace** Procesor 1,3 GHz, 256 MB RAM, 64MB grafická karta, 2,8 GB na HDD **Lokalizace** Ne **Cena** Není známa

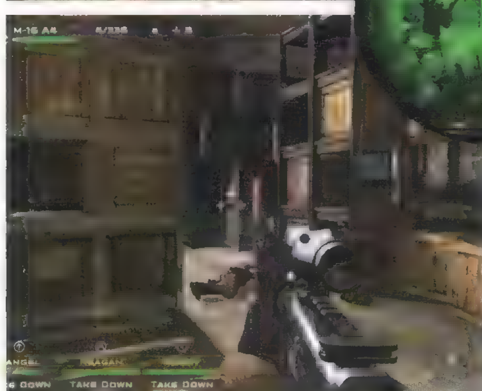
Pohádka o tom, jak se američtí mariňáci s teroristy nemazlí

Imaginární konflikty dneska frčí. To mi asi nikdo nevymluví. Ostatně realita je natolik nezábavná, že se herní tvůrci raději uchylují k vybájeným příběhům z budoucnosti, alternativní minulosti nebo třeba přítomnosti. Act of War recenzovaný v tomto čísle přinesl zevrubný pohled na možnou energetickou krizi, díky Close Combat pro změnu nahlédneme pod pokličku práce amerických mariňáků v teroristy obsazeném Bejrútu.

Pod dohledem strýčka Sama

První, čím vás Close Combat překvapí, jsou animované sekvence. Jsou podávány ve formě televizního zpravodajství přímo z válkou postižených oblastí. I když se snaží navodit pocit určitého konzistentního příběhu, ve výsledku se míjí účinkem. Důvodů je několik. Většina filmečků je bohužel vždy a zase o tom samém – váleční reportéři barvitě básní o úspěšném postupu amerických jednotek a jejich působení v teroristy obývaném Bejrútu. Dříve či později se tak dostaví vtíravý pocit, že vše je jen jedna velká propaganda a oslava schopností amerických vojáků.





Jelikož je hra zasazena do roku 2006, nemuseli se autoři striktně držet předem daných reálií, a vytvořili tak vcelku povedený moderní konflikt stojící bohužel na ošemetném modelu „špatných teroristů a jejich hodných amerických pokořitelů". Je pravdou, že původní zárodky hry sloužily jako válečný trenažer pro mariňáky, avšak to ještě nemusí znamenat, že výsledný produkt musí být tak silně proamerický.

Close Combat by měl být týmovou taktickou akcí, ale naneštěstí právě taktika chybí. Netvrdím, že tu není, ale její použití působí jako dvojsečná zbraň rotující na všechny strany. Hráč je postaven do role velitele čtyřčlenného mariňáckého komanda a jeho úkol tkví především v zajištění fungování týmu jako celku a hlavně v přidělování jednoduchých příkazů jednotlivým členům týmu. Tam, kde Full Spectrum Warrioir exceloval, Close Combat pokulhává. Vaši vojáci tu sice plní příkazy na slovo, a právě to je problém – chybí jim vlastní úsudek, pud sebezáchovy. Poměrně často se nechají bez jediné reakce vystavovat nepřátelské palbě a vůbec to s nimi nehne. To zamrzí.

Ostatně podobně kolísavá je i umělá inteligence nepřátel. Někdy vás jejich mozkovny mile překvapí, jindy je budete proklínat, i tak je ale tento aspekt nad průměrem. Začnete-li tak kupříkladu střílet, teroristi z okolí se přijdou podívat, co se děje. Z výše popsaných důvodů je proto v mnoha případech lepší nechat vaše hochy dělat, co se jim zlíbí, přikázat jim, ať se drží blízko vedle vás a střílejí na všechny případné nepřátele okolo.

Válka je krutá, ale nudná

I když má hra pouhých 6 misí, o délku hrací doby nemusíte mít nejmenší obavy, jelikož téměř všechny jsou pořádně masivní. Na začátku dostanete primární úkol, k němuž vše směřuje a postupem času jsou vám vysílačkou sdělovány další pokyny. Náplň misí působí poněkud monotónně a sestává většinou z dobývaní nejrůznějších strategických míst. Čistě sporadicky dojde na nějaké ozvláštnění, jako je třeba záchrana novinářů ze spárů teroristů či střelba zpoza těžkého kulometu. Citelně mi vadil předem nalinkovaný postup hrou. Všechny výše zmíněné nedostatky ale plnou měrou nahrazuje multiplayer, v němž se můžete oddat mj. kooperativní hře.





Jó, velký hračky, to je moje



Michal Acler, stálý spolupracovník Doupěte
Racionální perfekcionista a estét v jedné osobě

Jako výrazné minus působí výběr zbraní. Váš hrdina jde do všech misí s jednou jedinou útočnou puškou M16 a přídavným granátometem M203. Ano, je také vybaven velkou zásobou vcelku užitečných kouřových a tříštivých granátů a po zabitých nepřátelích můžete sebrat Kalašnikova nebo raketomet. Stále je to ale tak trochu málo, nemyslíte? Na druhou stranu musím ocenit povedenou možnost si na některé těžší cíle (tanky, kulometná hnízda, větší počty nepřátel) přivolat leteckou podporu nebo snipera.

Vizuální orgie se nekonají

Zpracování není nejhorší, i když dozajista nepatří mezi dnešní špičku. Na grafiku se i tak dobře kouká a ze spousty lokací na vás dýchne pravá válečná atmosféra. Nicméně je tu i pár poměrně zásadních „ALE". To první se pojí hlavně s architekturou jednotlivých levelů. Z některých je bohužel cítit, že nebyl dostatečný čas věnován betatestu. Místy narazíte na bugy znepříjemňující hraní jako šváb obědový sendvič. Prominout nelze ani absenci fyzikálního enginu.

Pomalu jsme se dostali až do finále a je třeba vyřknout výsledný verdikt. Close Combat sice nemá hvězdné ambice a Full Spectrum Warior sahá někam těsně nad pás, nicméně i přesto je nadmíru

Vhodné pro: Nepřátelé terorismu





zábavnou hrou, která si dozajista najde své fanoušky. Ti všichni budou dozajista ochotni překousnout všechny výše zmíněné nedostatky a snad i absenci propracovanější taktiky.

FUNGOVÁNÍ JEDNOTKY

Vaše jednotka se automaticky řídí tzv. taktikou Ready Team-Fire-Assist (RTFA) a díky ní byste měli být v bezpečí při procházení místy, jako jsou křižovatky nebo třeba schodiště. Pokud se dostanete do nebezpečné lokace, každý z členů jednotky plní svůj úkol tak, abyste vy – coby její velitel – měli volné ruce a mohli plánovat další postup. A jakéže členy mariňácká jednotka obsahuje?

Rifleman (Ready)
Vybaven útočnou puškou M16 kontroluje okna a střechy domů nebezpečné oblasti.

Team Leader (Team)
Zatímco vaši společníci vám poskytují krytí, vy můžete plánovat další kroky nutné pro dokončení mise. Jako výchozí zbraň máte M16 s přídavným granátometem.

Saw Gunner (Fire)
Většinou kryje se svým těžkým kulometem M249 vzdálenější otevřená místa a poskytuje ochranu ostatním členům jednotky, kteří se již pohybují.

Assistant Gunner (Assist)
Stejně jako jeho kolegové je vybaven puškou M16 a při pohybu je jeho úkolem krytí zadní části jednotky.

VERDIKT 6,7


Exotická prostředí
Místy silná atmosféra
Hudba


Taktika
Kolísavá inteligence
Málo zbraní

Close Combat překvapil. Čekalo se od něj sice možná víc, avšak ve výsledku jde o relativně povedený titul pro milovníky taktických týmových akcí.

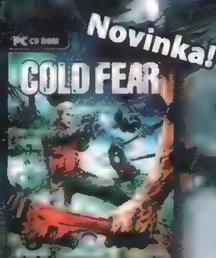
KONKURENTI: Full Spectrum Warrior 8,0 | SWAT 4 8,6 | Brothers in Arms 9,4

inzerce »

Playman zone



Novinka!



COLD FEAR

Vydejte se na cestu bez návratu... Jako Tom Hansen, příslušník americké pobřežní hlídky, pátráte po důvodu tísňového volání ruské velrybářské lodi uprostřed Beringova moře. Přichází ničící bouře, která otevře dveře do pekel a schovává zvedající se palubu potřísněnou krví... Horor začíná...



© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Cold Fear, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Developed by Darkworks. RenderWare is a registered trademark. Portions of this software are Copyright 1998-2005 Criterion Software Ltd. and its Licensors. Cold Fear uses Bink Video. Copyright © 1997-2005 by RAD Game Tools, Inc.
© 2005 inXile entertainment. All rights reserved. The Bard's Tale is a trademark or registered trademark of inXile entertainment in certain countries; and is a trademark or registered trademark of Electronic Arts Inc. in certain other countries where it is used under license. inXile entertainment and the inXile logo are trademarks of inXile entertainment. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.

nebo nakupte v online shopu
www.playman.cz
Play It On ubi.com



Trackmania Sunrise

Nic není dostatečně rychlé či zběsilé, aby to překonalo Trackmania Sunrise

Možná si nepamatujete staré dobré Stunts. Ani vám to nebudu mít za zlé – vždyť i já jsem v době, kdy tato hra bavila mnoho hráčů, počítač viděl sotva jednou u kamaráda a k hraní mi stačilo lego a trocha fantazie. Jméno Trackmania, staré zhruba rok, už je však známé nejen mně, ale jistě i vám. Remake stařičkých Stunts jasně dokázal, že dobrá závodní hra nemusí být přecpaná ani ultrarealistickým fyzikálním enginem, ani nabušenými žihadly světových značek; že stačí trocha originálních nápadů (od počátku devadesátých let se prakticky nic podobného neobjevilo, takže tomu říkejme originální) a návyková hratelnost je zaručena.

Vozidla se v Trackmanii proháněla neuvěřitelnými rychlostmi po ještě neuvěřitelnějších tratích. Vaše cesta k cíli vedla nejen značně nepřímo, ale především skrze množství šílených skoků, loopingů, ramp, nejrůzněji klopených zatáček a kdoví čeho ještě. Dynamické zábavě byla podřízena silně nerealistická herní fyzika, stejně jako to nejarkádovější ovládání, jaké můžete v herním průmyslu potkat. Teď se chlapíci z Nadea vracejí a Trackmania je ještě lepší.


Další ukázka megalomanství autorů

This is sick

Těmito slovy začíná jedna nechutně komerční písnička jedné ještě nechutněji komerční zpěvačky, ale to je teď jedno. Mně přišla na mysl hned, jak jsem se o hře dozvěděl. Už v samotném singleplayeru nabízí Trackmania ve svých třech módech opravdu hodně.

Klasický Race neurazí, ačkoli pokud hrajete sami, zabaví vás asi nejméně. Jedete proti třem vozidlům, která symbolizují tři časy, jež máte překonat pro zisk bronzové, stříbrné či zlaté medaile. Vozy se chovají jako známý „ghost car", takže se nedočkáte žádných kolizí. Bojovat budete převážně se záludnostmi tratí a potřebou mít na každý skok vhodnou rychlost. V opačném případě jste skončili.

Trefit se z jedné rampy na druhou není nejsnadnější

Wicked sick

Jedním z hodnocení ze série Unreal Tournamentů si otevřeme povídání o dalších dvou herních módech. První je Platform – závod, kde se nejede na čas, ale na počet pokusů. Skoky jsou mnohdy opravdu náročné a cílem je nezkazit je a nevypadnout tak z trati. Po každé chybě se vracíte na poslední checkpoint (toho slova si zde mimochodem užijete dosyta) a vaší snahou je podobných návratů prožít co nejméně. Nezbytná je jako v předešlém módu bezchybná znalost překážek, stejně jako trénink – trefit se z jedné rampy na druhou ve stylu Tonyho Hawka není nejsnadnější, přestože vám v tom pomáhá kamera, jež se před určitými překážkami vhodně přiblíží, či naopak oddálí, abyste měli lepší přehled.

Nejzábavnější mi připadal v podstatě stěžejní mód pro celou Trackmanii – Puzzle. Na začátku máte daný jen start, cíl a několik dílů silnice. Sami sobě pak postavíte trať, jíž se následně snažíte projet v šibeničním časovém limitu. Báječné skloubení kreativního stavění a adrenalinového závodění v duchu starých Stunts zabaví opravdu na dlouhou dobu.

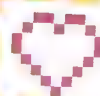
Žánr Arkádové závody **Výrobce** Nadeo **Vydavatel** Enlight Software **Distributor v ČR** Není znám **Homepage** www.trackmania-game.com **Minimální konfigurace** Procesor 900 MHz, 128 MB RAM, 64MB grafická karta **Lokalizace** Neoznámeno **Cena** Neoznámena

David Sláma, stálý spolupracovník Doupěte
Manga, manga, manga

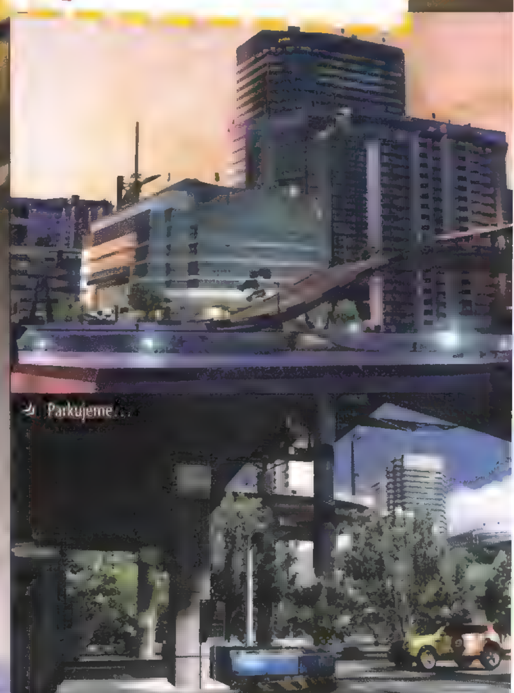
Neusnuli na vavřínech

Sebelepší koncepce však na kvalitní, široce přijímanou hru už dávno nestačí a autoři si toho byli náležitě vědomi. Oproti první Trackmanii se Sunrise může pochlubit opravdu překrásným grafickým zpracováním, které je navíc vyladěno tak, že hra šlape i na archaických sestavách. Podstatného vylepšení se dočkaly i zvuky, o bohatém soundtracku nemluvě. Ať již si ke svému automobilovému řádění vyberete kterékoli herní prostředí, vaše oči a uši trpět rozhodně nebudou. Trackmania se tak pomalu zbavuje cejchu jakési budgeto-




Vhodné pro: Kohokoli, kdo netrpí závratěmi




Parkujeme...





Efekt se světly, aby bylo na co koukat :-)



Šílené konstrukce sahají do oblak

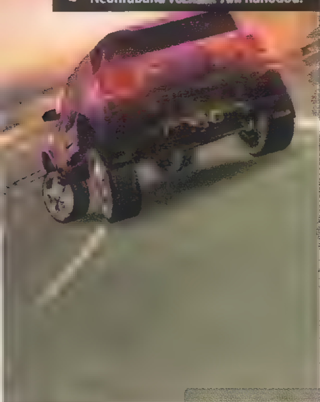


Jeden z nekonečného množství skoků



Tři sekundy napětí před startem

Demoverzi najdete na DOUPĚ DVD 5/05



Neohrabaná vozítka? Ani náhodou!

vosti, jenž byl minule místy patrný.

Maximální podpory se také dostává všem nadšeným kreativním jedincům – tvorba vlastních tratí je díky mnohem pohodlnějšímu a přívětivějšímu ovládání opravdu radostí a implementace uživatelských okruhů do hry díky in-game browseru maličkostí. Možnosti vlastních modifikací tím ovšem zdaleka nejsou vyčerpány. Ne že bychom tu měli zrovna tuning po vzoru NFSU, ale na svém autě se i tak můžete vyřádit. Na výběr je množství nejrůznějších barevných odstínů, nálepek, obrázků, jež můžete umístit, kamkoli se vám zlíbí. Fantazii se meze nekladou a konec konců ani vkusu ne.

Trackmania Sunrise mne upřímně překvapila. Vskutku bych nečekal, že tak neskutečně arkádová záležitost může mít ambice stát se uznávaným titulem a navíc se v nějskutečně proměnit. Brilantní design tratí, tři bohaté herní módy, až ďábelsky jednoduchá koncepce vedoucí k závratně intenzivnímu hernímu zážitku. Pokud hledáte odreagování, netradiční zábavu, či možnost zvláštního kreativního vyžití, je Trackmania Sunrise právě pro vás. A pokud ne, tak si ji stejně nenechte ujít – byla by to škoda.

VERDIKT

8,2

+ Audiovizuální vylepšení oproti prvnímu dílu
+ Puzzle mód
+ Nástroje pro tvorbu tratí
+ Krystalicky čistá hratelnost

– Místy frustrující, pokud chcete zlatou medaili
– Návykovost

This is sick… wicked sick. (Pro neangličtináře volný překlad: Je to fakt hustý…)

KONKURENTI: Stunts: Nehodnoceno | Trackmania: Nehodnoceno | [illegible] 7,0

inzerce





see what's next

EIZO
high-end-monitors

Act of War: Direct Action

Svět je zase jednou v ohrožení. Budete tím, kdo jej zachrání?

Žánr Strategie **Výrobce** Reflexive Entertainment **Distributor v ČR** SeVeN M **Homepage** www.atari.com/actofwar **Minimální konfigurace** Procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, 64MB 3D grafická karta, 6 GB na HDD **Lokalizace** Ne **Cena** 899 Kč

Demoverzi najdete na DOUPĚ DVD 6/05

Nestává se příliš často, aby téměř neznámý tým přišel na trh s titulem, z něhož bychom byli všichni paf. Francouzským Eugen Systems se to však do značné míry povedlo, a my proto máme co do činění s jedním z nejlepších strategických kousků letošního roku, který lze v mnohem připodobnit k legendární sérii Command & Conquer.

Už samotná instalace, která má něco málo přes nehezkých 6 GB, je zpříjemněna prvním z řady hraných filmečků, jež vám poodhalí něco málo z pozadí vlastního dějového zasazení. Protentokrát se autoři rozhodli nahlédnout do přítomnosti, respektive velmi blízké budoucnosti a naservírovat nám konspirační teorii jako vyšitou z průměrného hollywoodského trháku. Aby také ne, když autorem zápletky je původem armádní letec a dnes uznávaný americký spisovatel Dale Brown. Ten se rozhodl pohrát si s hříšnou myšlenkou, co by se stalo v případě vypuknutí politicko-ekonomické krize vyvolané teroristickými útoky na světové energetické holdingy a následným snížením těžby ropy.

Příběh jako vystřižený z filmu

Hlavním hrdinou není sympaťák Tom Cruise, ani drsňák Bruce Willis, nýbrž léty v armádě ošlehaný major Jason Richter, jenž dorostl pouhých třiadvaceti let a i přesto jej autoři pasovali do role válečného veterána (v minulosti působil na postu velitele jednotek Delta Force). V Americe vždy panovaly zvláštní poměry, nad nimiž se jako Evropané musíme lehce pousmát. Nastupující energetická krize nutí špičky jednotlivých velmocí přemýšlet, jak z celého problému elegantně vybruslit, proto se pár chytrých hlav v Americe dohodne na zformování antiteroristických jednotek nazvaných Task Force Talon (TFT).


Kolego, kudy se dostaneme na letiště?

Vhodné pro: Milovníky katastrofických scénářů

Potřebujete peníze? Zajměte rukojmí nebo obsaďte banku!



[illegible] stane náš hrdina Richter, který může konečně uplatnit svůj nekonvenční velitelský přístup.

Zatímco na jedné straně barikády stojí jednotky TFT podporované americkou armádou, na té druhé můžeme spatřit teroristy označující se jako Consortium.

[illegible]t je Act of War přímo ukázkovým příkladem real-time strategie v té nejklasičtější podobě (těžba ropy, stavba budov, produkce jednotek), několik neotřelých novinek oproti jiným konkurentům v ní najdeme. Jak již bylo předesláno na úvod, ze hry je cítit silná inspirace sérií C&C, což je myslím jenom dobře. Náplň jednotlivých misí je relativně variabilní, některé jsou pouze válečné, v jiných je třeba budovat základnu a další infrastrukturu, i když důraz na bojové konflikty je cítit na míle daleko. Naštěstí pojmy jako stereotyp a nuda nejsou na denním pořádku, hra má pěkný spád a vy se ani na minutku nezastavíte. Podstatné množství příjemných novinek je spojeno s vašimi nepřáteli, poněvadž je máte mimo tupé eliminace možnost zajmout či dokonce vyslýchat. Tak si můžete vydělat peníze nebo získat cenné informace, pokud vám daný nebožák prozradí něco o vámi neprozkoumaném území mapy.

A protože se Act of War neodehrává v anonymních prostředích nějakého fiktivního státečku, budete mít možnost podívat se i do známých světových metropolí, jako je třeba Londýn nebo Washington. A řeknu vám, boj v takové městské aglomeraci je úplně o něčem jiném – můžete vstupovat do budov, lézt na jejich střechy nebo třeba přilepšit svému bankovnímu kontu obsazením některého z finančních ústavů. V případě, že se v nějaké takové zástavbě nachází protivník, dochází k litému boji muže proti muži. A to je, panečku, něco!

Atmosféra, která by se dala krájet

Další věcí, kterou si vás Act of War zcela podmaní, je hutná atmosféra. Na té se podílí především výběr atraktivních prostředí a již zmiňované filmové sekvence mezi jednotlivými misemi. Slyšel jsem sice, že výkony herců jsou v nich úděsné, ale zastávám poněkud odlišný názor – na Oscara to určitě není, pro potřeby hry a navození těch správných pocitů dozajista stačí. Ostatně stačí jen vzpomenout na některé z mnoha památných momentů. Mezi takové nezapomenutelné okamžiky patří proplétání se mezi takřka tisícihlavým davem demonstrantů v ulicích Londýna, potyčka s teroristy v Hyde Parku nebo obligátní záchrana prezidenta USA. Jedna lahůdka střídá druhou.

Michal Adler, stálý spolupracovník Doupěte
Racionální perfekcionista a estét v jedné osobě

KDO JE DALE BROWN?



Autorem zápletky je uznávaný spisovatel Dale Brown (narozen 1956), který dříve působil jako pilot bombardérů B-52G Stratofortress a FB-111A u amerického letectva. Své letité zkušenosti zužitkoval napsáním zhruba patnáctky válečných novel, z nichž valná většina se v jeho domovině řadí mezi bestsellery. Jeho knihy byly přeloženy do 11 jazyků a k mání byly ve více jak 70 zemích světa.


Nějak se nám to vymklo z rukou


Tenhle bílej barák na vodstřel...


Poručíku, vážně nemáme použít ten sižák?

Mnohé momenty se vám nesmazatelně vryjí do paměti a nedají na Act of War jen tak zapomenout. Celý váš postup hrou je navíc podtržen výběrem reálně existujících zbraní a moderní techniky. Ale to už je jen příslovečná třešinka na dortu.

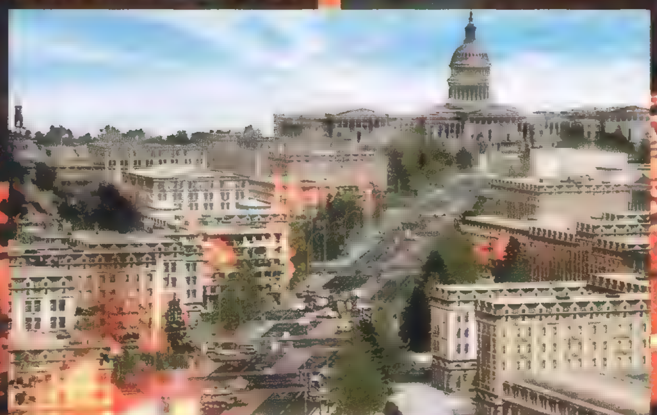
Hra se naoko tváří, že obsahuje rovných 33 misí, ale nevěřte jí to. Je proradná jako pokoutní obchodníci a jejich zaručené metody na zhubnutí. Celá kampaň má něco okolo 10 misí, které jsou rozděleny na více částí, takže navozuje zdání, že jejich počet je daleko vyšší. Stejně tak nepotěší absence kampaně za další strany konfliktu. Chybějící americkou armádu bych ještě překousl, ale možnost hrát za teroristické Consorcium mě nevýslovně lákala. Vystačit si tak musíme pouze s multiplayerem a skirmish módem, kde se na ně nepozapomnělo.

Technická stránka hry je jedním slovem úchvatná. Slova chvály musí putovat především na adresu grafiky, protože jedna nádherná scenérie střídá druhou, takže si vaše oči přijdou na své. Co potěší, je možnost těžšími vozidly, jako jsou tanky, deformovat terén. Stačí je poslat do lesa a čekat, až se začnou klátit první stromy. Podobnou paseku udělají několikatunoví miláčkové ve městech, v nichž po jejich průjezdu zbudou jen zničené semafory, ohořelá auta a další nepořádek. Ostatně právě výbuchy budov a vozidel vypadají velice efektně, což ve spolupráci s dynamickým stínováním a jinými grafickými lahůdkami dává vzniknout pořádně vražedné kombinaci pro systémové nároky.

Ano, každá paráda něco stojí a Act of War bohužel nespustíte na – s prominutím – kdejaké plečce. Grafika se obecně vyznačuje velkou mírou detailů, ale je lepší příliš nezoomovat, protože při největším přiblížení tak hezky nevypadá.

Jasná volba, vojíne

Můžete se na to dívat ze všech stran, ale letmým pohledem u Act of War nenajdete jedinou chybičku – její kampaň má pěkný spád, podíváte se do známých světových měst, nepřátelé jsou přirozeně inteligentní, všechno dobře vypadá atd. Drobné nedostatky vyplavou na povrch až při delším hraní, kdy vám bude citelně chybět možnost projít si celým konfliktem za druhou stranu. I přesto se Act of War může směle řadit k tomu nejlepšímu, co ve strategickém žánru letos vyšlo.



VERDIKT

8,6

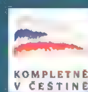
\+ Filmové podání
Zajímavý příběh
Boje ve městech

− Délka hry
Vyšší hardwarová náročnost
Chabé in-game animace

Jedno z největších strategických překvapení letošního roku, které nemá velké viditelné chybky.

KONKURENTI:

inzerce »





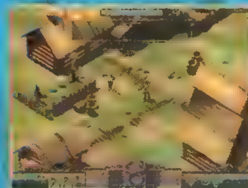
RPG



www.game4u.cz

Hra **Spells of Gold** je RPG, v němž významnou roli hraje obchod. Odehrává se v prostředí fantasy světa, který je obydlen lidmi, zvířaty, nemrtvými a mnoha dalšími stvořeními. Svět hry je velmi rozsáhlý. Skládá se z množství samostatných světů, jež představují izolované ekonomické a politické systémy. Hrdina je schopen se přemisťovat z jednoho světa do druhého pomocí speciálních vesmírných bran. Hlavní činností hrdiny je obchod, a proto je vybaven zvláštním předmětem – kouzelným vakem, díky kterému je schopen snadno přenášet velké množství zboží. Aby se hrdina cítil bezpečně a byl připraven na jakékoli neočekávané události, může si zvolit, čím by chtěl být: válečníkem, mágem nebo oboje.





Co vás čeká:

- kombinace RPG a prvků z obchodních simulací
- nelineární děj umožňuje hráči prožívat příběh pokaždé jinak
- ohromný herní svět obydlený podivuhodnými tvory
- pět božstev, pět cechů a samozřejmě magie
- více než sto měst a 2000 druhů zbraní a brnění



Spells Of Gold copyright © 2005 Buka Entertainment. Spells Of Gold copyright © 2005 Jonquil Software. Všechna práva vyhrazena. *Balení obsahuje hru namluvenou v anglickém jazyce s českými titulky, český manuál a českou krabici. V České republice vydává a distribuuje CENEGA CZECH, s.r.o., Naskové 3, 150 00 Praha 5, tel.: 2 57 18 95 11-14, www.cenega.cz, info@cenega.cz

Kupujte v prodejnách tisku nebo na tel.: 257 189 540 nebo game4u@game4u.cz

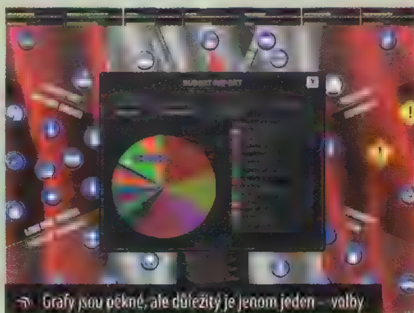
Democracy

Jak to dopadá, když vývojáři čtou české noviny

Politika je vlastně zábava. Toto zjištění stojí za novou politicko-ekonomickou strategií Democracy, která k nám připlula až z britských ostrovů. Je otázkou, nakolik autora při tvorbě inspirovala reálná situace v českém politickém prostředí, kterou v rámci zachování zdravého rozumu ani jinak než jako kvalitní černý humor klasifikovat nelze.

Pravdou ale zůstává, že Česká republika není tím, o co tu kráčí. Hra simuluje dění jen v omezeném počtu států (10), mezi nimiž bohužel naše zemička nefiguruje. Své politické schopnosti tak budete muset předvést ve Velké Británii, USA, Itálii, Japonsku nebo třeba Rusku (neříkal někdo, že se hra jmenuje Democracy?). Jak však brzy zjistíte, je to úplně jedno. Největším rozdílem mezi Ruskem a Německem je používaná měna a vlajka v pozadí hlavního menu. Ve všech státech na začátku řešíte krizi rozpočtu, vysoké znečištění prostředí a problémy s levným dovozem. A tak zavedete nové daně, přidáte pár ekologických paragrafů do zákonů, zavedete dovozní tarify a je to. Funguje to všude stejně, ve Spojených státech, ve Švédsku nebo i v Rusku.

Žánr Strategie o politice **Výrobce** Positech **Vydavatel** Positech **Distributor v ČR** Positech **Homepage** www.positech.co.uk/democracy **Lokalizace** Ne **Cena** 464 Kč (plus poštovné)



Grafy jsou pěkné, ale důležitý je jenom jeden – volby

Kapříci a hruštičky

Democracy se sice na první pohled tváří jako složitá strategie pouze pro čtyři vědecké pracovníky a jednoho (placeného) betatestera, pod nepřístupnou skořápkou se však skrývá poměrně primitivní simulátor uplácení. Nikoli klasického „obálkového", ale korupce na nejvyšší úrovni, tedy politik-volič. Vaším cílem vlastně není nic jiného, než si do příštích voleb různými úlitbami uplatit více než 50 % voličů. Hra rozeznává několik různých voličských skupin (socialisté, kapitalisté, rodičové, důchodci, kuřáci apod.), které hodnotí každý váš krok. Protože ale díky přehlednému grafu dopředu víte, jak dané opatření přijmou, stačí si jen určit voliče, na kterých svoji politickou kariéru postavíte, a uplácet je ze všeho nejvíc.

Cynikové by mohli namítnout, že přesně o tom politika je. Mají částečně pravdu. Na druhou stranu, kdyby to bylo tak jednoduché, asi bychom neměli za poslední tři roky třetí vládu a 14% důvěru v premiéra.

Statistika nuda je

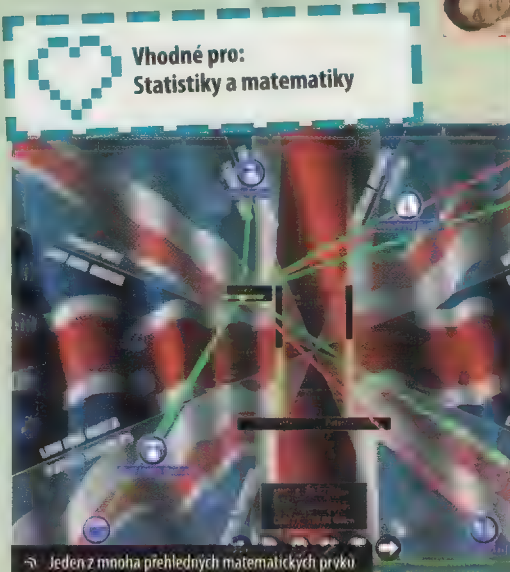
Na obranu tvůrce je nutné poznamenat, že v Democracy opravdu nezáleží na tom, kterou skupinu si vyberete. Úspěch můžete mít jako konzervativní patriot, ale i jako liberální socialista. Ekonomicky levicověji myslícím hráčům bude přesto vadit, že zatímco s nízkými daněmi jste takříkajíc za vodou, vyšší daně automaticky generují problém „daňové úniky", kterého se nelze zbavit, což je ale v globálu opravdu ten nejmenší problém hry.

Daleko podstatnější je, že se kromě podplácení ve své podstatě nic neděje. Ano, občas se stane nějaká nepředvídaná událost, musíte zvolit nového velvyslance, snížit kriminalitu, nicméně řešení je většinou jednoduché, v souladu s filozofií hry. Po třetím zvolení navíc z nepochopitelných důvodů i tyto úkoly končí a z Democracy se stává monotónní simulátor klikání myší na tlačítko „další kolo" (zřejmě chyba hry).

Shrnuto podtrženo, je pěkné, že zde máme pokus o zpracování politicko-ekonomické strategie, Democracy je však hrou matematickou, nikoli politickou. Democracy funguje na bázi prostých čísel, ideálních předpokladů a ignoraci kontextu a politiky jako takové. Autor to pravděpodobně myslel dobře a upřímně, ale ze zkušeností víme, jak takoví dopadají. Lidé na ně zkrátka ještě nejsou připraveni.

Jan Morkes, zástupce šéfredaktora
Schizofrenik v reálu i ve virtuálním prostředí

Vhodné pro:
Statistiky a matematiky



Jeden z mnoha přehledných matematických prvků



OPRAVDOVÁ POLITICKÁ SIMULACE

Jedna z mála her, které lze označit za politickou simulaci, je loni vydaný Political Machine. Soustředí se pouze na americké prezidentské volby, nicméně zpracovává je mnohem podrobněji a reálněji než Democracy. Recenzi najdete na www.doupe.cz vyhledáním čísla 108538.



Zmiňovaný graf „co to udělá s lidmi"

VERDIKT

3,3

\+ Snaha se cení

− Není politickou simulací
Chyby v dlouhodobějším hraní
Příliš jednoduché
Ignoruje rozdíly mezi zeměmi

Chvályhodná snaha o stvoření politické hry vyústila v sterilní a nudnou simulaci uplácení, ignorující rozdíly mezi zeměmi a vztah mezi ideály a skutečností.

KONKURENTI: Political Machine **6,5** | Capitalism 2 **8,0** | Capitalism **6,9**

Než si koupíte nový mobil, přečtěte si nové Mobility



Vše o mobilech

mobility

mobility.mobilmania.cz

Aurora Watching

Metal Gear Solid se nám přestěhoval do Polska, změnil jméno i vizáž. Úspěšně?

Žánr Stealth akce **Výrobce** Metropolis Software **Distributor v ČR** Hypermax **Homepage** www.aurora-game.com **Minimální konfigurace** Procesor 1 GHz, 128 MB RAM, 64MB 3D grafická karta, 700 MB na HDD **Lokalizace** Kompletní **Cena** 999 Kč

Konzole se vždy pyšnily specifickými sériemi, které PCčkáře nenechávali chladnými. Slintali jsme nad genialitou ságy Gran Turismo, Grand Theft Auto anebo třeba Metal Gear Solid. Minimálně v případě posledně jmenované série se ale vývojářům PC titulů povedlo rázně odpovědět. Splinter Cell se svému japonskému kolegovi v mnohém vyrovnává a do přetahované mezi dvěma velikány se hodlá zapojit také ryze počítačová stealth akce Aurora Watching. Vývojáři z Metropolis Software se již v minulosti o něco podobného pokoušeli. Gorky Zero ale nedopadl podle jejich představ. Také stejně jako já bláznivě věříte, že se tvůrci vyvarovali stejných chyb? Z bláta se dostali maximálně do louže, ale nepředbíhejme událostem.

Slabý příběh a spanilá jízda

Příběh je jako vystřižen z béčkového filmu, neodehrává se ale v ulicích tradičního amerického velkoměsta, nýbrž na ledovci v Arktidě. Špionáž zjistila, že za ztroskotáním ruské ponorky Komsomolec 2 má prsty nechvalně známý génius-šílenec ve výslužbě Jack Parecki. Jeho úmysly jsou nad slunce jasné – chce ovládnout svět stejně jako sto padesát tisíc arcipadouchů před ním. A stejně nečekaně – jediný, kdo mu v tom může zabránit, jste právě vy. Živá troska, jejíž nejlepší přítelkyní a zároveň milenkou byla za poslední dva roky vodka. Nyní se musíte vzmužit a vydat se spasit svět.

Když se podívám na krabici Aurora Watching, musím se smát i brečet zároveň. Kromě obrázků ze hry na ní najdete pět popisků, zmítaných lžemi či polopravdami. Hned první z nich slibuje nové technologie a jedinečnou hratelnost. Skutečná hratelnost Aurora Watching je ale nemastná neslaná, šedý průměr, na který si po vyjmutí CD z mechaniky ani nevzpomenete. Nasazení prostého stylu, který si bere do svého lůna jak některé prvky ze Splinter Cell, tak i z Metal Gear Solid, autorům nevyšlo a Aurora nesahá oběma zmiňovaným ani po kotníky.

Rovněž se tu píše o napínavé steal akci. Nejdříve bych rád předeslal, že steal akcí byla nejspíše myšlena stealth akce. Cožpak o to, nikdo není neomylný – ovšem žádné napětí na mě při hraní nečekalo. Většina misí je konvenční, lineární, nevyvážená a odehrává se pouze na třech identických místech. Dojem napravují minihry, bohužel jen svým nápadem. Jízda na sněžném skútru byla utrpením, a to zejména pro svou nepovedenou fyziku. Právě óda na propracovanou fyziku je přitom shodou okolností dalším výkřikem na krabici.

Solid Snake a Sam Fischer mohou dál klidně spát

Máme tu také řádek o nevídané vizuální kvalitě. Nebyl bych si tak jistý. Grafické zpracování je sice pěkné, nikoli však nevídané. Za celou dobu se nenašel efekt, který by mě nadzvedl ze židle. Poslední popisek mě dostal do kolen ze všech nejvíc. „Rozumné hardwarové nároky." Řeknu to stručně a výstižně: Doom 3 mi jede naprosto plynule, Aurora Watching jen při středních detailech.

Vhodné pro: Ty, kterým stačí slabý odvar Metal Gear Solid

Plížení, zklamání

Abych ale jen bezhlavě nekritizoval, musím uznat, že některé části hry byly vcelku zábavné. Zejména opatrné plížení v laboratořích, kdy jsem musel nepozorovaně proklouznout skrz nepřátelskou gardu rusky, česky a polsky hovořících vojáků. Abnormálně schopných vojáků. Dokáží se do vás obyčejnou pistolí trefit i ze vzdáleností, na které by si sotva troufl leckterý odstřelovač. Na druhou stranu mělo prohledávání mrtvol a skrývání (především kvůli nedostatečnému počtu nábojů) něco do sebe. Ani to ale na nadprůměrnou hru nestačí.

Tomáš Vrána, stálý spolupracovník Doupěte
Nerozumí ničemu, ale myslí to upřímně


I proti přesile se dá bojovat

Vyletí ptáček

Že jim není zima

VERDIKT

5,8

+ Minihry
+ Místy adrenalinové situace
+ Dobré ovládání

− Béčkový příběh
− Abnormálně schopní nepřátelé
− Špatná optimalizace

Mírně nadprůměrná stealth akce, která nesahá svým velkým vzorům ani po kotníky.

KONKURENTI: Metal Gear Solid 3 (PS2) **10** | Splinter Cell: Chaos Theory **9,1** | Alias [illegible]

The Banished

Stvořit RPGčko není jednoduchá věc. I to je důvod, proč se do žánru odvažují vstoupit pouze ti nejzkušenější. Polští Frontline Studios mezi ně bohužel nepatří

Petr Urban, stálý spolupracovník Doupěte
Vášnivý sběratel krabiček od sirek

Žánr RPG **Výrobce** Frontline Studios **Distributor v ČR** Neoznámeno **Homepage** www.frontstudios.com **Minimální konfigurace** Procesor 400 MHz, 64 MB RAM, 8MB grafická karta, 600 MB na HDD **Lokalizace** Neoznámeno **Cena** Neoznámeno

Vhodné pro: Nikdo mě nenapadá. Možná herní sadomasochisté?

Nechci dlouze běhat kolem horké kaše. The Banished je téměř neznámé RPGčko a nelze se tomu podivit. Jeho kvalita je výrazně podprůměrná, a i když jej polští tvůrci vydávají za plnohodnotný komerční titul, podle mého názoru by se za něj styděl nejeden tvůrce freewarových projektů. Na obrázcích nevypadá špatně, ale zdání klame. V tomto případě určitě.

The Banished je akční RPG, které by se rádo podobalo takovým klasikám jako Baldur's Gate nebo Icewind Dale. Jenže kvalit ani na jednoho z těchto klenotů žánru nedosahuje. Úplně na začátku hry si vytvoříte postavu z předem přidělených bodů, které musíte rozdělit do tří kruhů (vlastnosti, skilly a magie). Podivné, ale dá se tím prokousat. Když na


Sesbírat všechny vypadané předměty bývá fuška

vás však vybafne, vzhledem k jasnému nedostatku prostředků sice originálně provedená, nicméně stále levná „animace", sestávající z jednotlivých ručně kreslených obrázků, budete zřejmě zmateni. Nevíte, kdo jste, kde jste a hlavně co máte dělat. Tenhle neurčitý pocit přetrvá dlouho.

Dnešní standardy grafiky přece jen dávají hráčům záruku alespoň nějaké vizuální kvality. Jenže The Banished tyto standardy nedodržuje. Hned v úvodu vás tvrdě udeří do oka předpotopní rozlišení a skutečně příšerné modely postav, obzvlášť té hlavní (často mi připadlo, že více než na samotného hrdinu se tvůrci při modelování soustředili spíše na ostatní postavy). Později zjistíte, že ani zbytek světa na tom není nijak slavně – stromy nejdou rozeznat od trávy, nevšimnete si mostu umně skrytého kdesi v korytě řeky apod. Co naopak potěší, jsou poměrně vtipné a především rozmanité zvuky prostředí i postav. Vyloženě mě pobavily zvuky hlavního hrdiny, který hlasitě mlaská v okamžiku, kdy jí, a chlemtá, když pije. I zvuky ale mají svou stinnou stránku – lidští protivníci z neznámých důvodů při soubojích chrochtají.

FRONTLINE STUDIOS

Malá polská herní společnost, která se až dosud věnovala především hrám pro mobily, budgetovkám, běžným softwarovým aplikacím a outsourcingu. Vydali také větší hru Gun Warrior z Divokého západu (její recenzi si můžete taktéž přečíst v tomto Doupěti) a chystají na PC i Xbox gangsterku Mafioso. Jak dopadne, si raději netroufáme odhadovat.

Se souboji v RPG žánru si často nevědí rady ani zkušenější týmy, natož pak nějací zelenáči. Vůbec celý herní systém The Banished je dost pomatený, ale systém soubojů všemu dodává korunu. Vaše postava (případně později postavy) bojuje de facto sama a hráč se jenom dívá. Můžete k tomu přidat i trochu kouzlení, ale vzhledem k tomu, že ovládání by nepadlo do ruky snad ani třírukému géniovi, nelze než na jakékoliv pokusy o složitější souboje rezignovat. Co víc, jádro každého RPGčka, předměty, které se sypou z protivníků, se rozkutálí náhodně kolem mrtvol a vy je pak musíte po jednom střádat do inventáře. Ani v něm není manipulace nijak snadná.

Naprosto trapný dojem utvrzuje – nebojím se znovu použít ono slovo – levná, ba přímo nevkusná hudba. Vůbec ke hře nesedí. Je to, jako kdyby někdo pustil hudbu z Mission Impossible k historickému velkofilmu. Ale abych jen nehanil. Celý příběh nepostrádá nádech tajemnosti a zajímavosti, postupně přechází z klasické fantasy k science fiction, i svět je poměrně pestrobarevně vykreslený. Máte k dispozici různorodé úkoly a ani umělá inteligence postav není z nejhorších. Ale jinak… jinak je to prostě děs a běs. Jdu si raději zahrát Psychonauts, abych si spravil chuť.


A tady už jsme úplně někde jinde


Architektura není špatná

Zbytečně obrovská mapa vlevo nahoře

VERDIKT

3,2

\+ Ucházející umělá inteligence
Po čase zajímavý příběh
Rozlehlý, zajímavý svět
Zvuky

− Všechno ostatní
Počínaje grafikou a hudbou
Přes herní systém a ovládání
Až po souboje a pohyb postaviček

Nudné a po všech stránkách podprůměrné RPG.

KONKURENTI: Seal of Evil [illegible] | Diablo [illegible] | Baldur's Gate [illegible]

Gun Warrior

Placená freewarová hra? Možná spíš nepovedený vtip

Žánr Akce **Výrobce** Nawar **Distributor** Zatím není **Homepage** www.nawar-group.com/gunwarrior.php **Minimální konfigurace** Procesor 800 MHz, 256 MB RAM, 32MB grafická karta

Okurková sezóna se nezadržitelně blíží, o čemž svědčí horlivost znojemských zemědělců (respektive části, která ještě nezkrachovala) a nejasná budoucnost českých žurnalistů. Stejně jako bývá politické a ekonomické „léto“ chudé na události, i seznam nových herních titulů se s blížícím se červencem rapidně ztenčuje. V horších případech z listiny panenských (ještě nevydaných) her odpadávají ty nejlepší kusy a nahrazují je tucty jiných – takových, kterých by si hráčská veřejnost v období FPS žní jen stěží všimla.

Utrpení mladého Westernera

Gun Warrior je ve své podstatě chytrou hrou, neboť se (ač mu to zjevně nepomůže) pokusil využít situace ve svůj prospěch. Největší hity letošního jara máme za sebou a právě teď nastal čas, aby na scénu vtrhnul Gun Warrior – potlesku ve stoje se mu však ze strany diváctva nedostane. FPS z Divokého západu devatenáctého století si s mizernou grafikou, zvuky, AI a hratelností totiž vysněnou „devítku“, jež patří hrám jako Half-Life 2, nezaslouží.

Po(s)tupně s hlavním hrdinou projdete všechna tři města

Střílečka z Divokého západu není vůbec špatný nápad, nicméně páni vývojáři zapomněli vzít v úvahu fakt, že k originálnímu námětu je třeba občas něco přihodit. Gun Warrior vtělí vaši hráčskou duši do role beznadějně vypadajícího machýrka se smrdutým kabátem a párátkem v koutku úst. Začernalé, místy děravé zuby si jím však náš hrdina Cole evidentně nečistí. Jeho temné oči se jen dívají kolem s inteligentním výrazem „tak koho dneska voddělám?“ a vzhlíží k prvnímu patru zaplivaného baru.



Vhodné pro: Někoho, kdo nikdy neviděl počítačovou hru

Tak vypadá nejedna animace a řeknu vám, že z rádoby drsného supermana Colea vám nejednou půjde hlava kolem.

Gun Warrior ve skutečnosti není střílečkou v klasickém stylu. Jedná se spíše o špatně hratelný arkádový počin vycházející (zřejmě z garážové) dílny polských mechaniků. Možné záblesky zábavnosti vám navíc bude kazit lineárnost. V prvních patnácti minutách budete izolováni s pistolí v místnosti 3×3 metry a z oken budete muset likvidovat příchozí bandity. Do jisté míry by mohlo jít o zábavnou činnost, avšak pořadí míst, na která střílíte, by se muselo alespoň trochu měnit.

Smrt mu sluší

Slezte z toho lustru, Donalde, vidím vás

Po dvou minutách nemáte co řešit. Hádanku skrytých banditů plně odhalíte a vaši soci nebudou moci vystrčit hlavu z úkrytu, aniž byste jim nevyryli pozdrav kulkou doprostřed čela. Neradujte se ale předčasně, protože poté, co vás hra vpustí do centra městečka, se na vás okamžitě vrhnou noví „střelci“ a série předem naučeného pořadí výstřelů začne nanovo. Frustrující a nezábavná, leč neurony nenamáhající rutina vám tak bude připadat nekonečná.



Jeden neopatrný pohled a z hlavního hrdiny je šoulet

Nenechte se ale zmást – nekonečná je relativní pojem. Hrací doba se při ledabylé snaze hráče pohybuje okolo devadesáti minut až dvou hodin. Po(s)tupně tak s hlavním hrdinou projdete všechna tři města, která jsou k dispozici, a zastřílíte si před saloonem v souboji jeden na jednoho. Vše v otřesné grafice, abyste nakonec mohli s klidným svědomím spustit příkaz uninstall.

Gun Warrior bohužel očekávání příznivců akce a FPS nenaplní. Neukojené potřeby střelby a akce raději kompenzujte stažením nějakého freeware titulu, který dozajista nabídne širší škálu zábavy než počin, který z dílny polských Nawar vyšel snad jen omylem.



Alan Jarrar, zahraniční dopisovatel
Milovník Stingovy hudby živořící v bunkrech al-Kajdá

Hbitá pracka vyhrává

DIVOKÝ ZÁPAD O NĚCO LÉPE



Loni v létě poctila herní trh svým příchodem výborná španělská adventura The Westerner. S hrdinou Fenimorem, který se náhodně připletl do vyřizování soukromých účtů jednoho farmáře, jsme měli možnost řešit originální questy. Vydařená kovbojská hra s originálním příběhem dokonce vyšla v plné lokalizaci.

VERDIKT

2,6

\+ Nenamáhavé
\+ Snadná odinstalace

− Chtějí za to peníze
− Nezábavnost
− Linearita a předvídatelnost
− Krátká hrací doba

Nehratelné a nekonečně nezábavné.

8,0 | 7,9 | 8,0

mobilní doupě

Napiš a pošli SMS podle uvedených návodu. Obrázkové SMS a monofonní melodie obdržíš v přijaté SMS. Po objednání barevných obrázku, barevných log, polyfonních melodií, java her a videí obdržíš SMS zprávu, ze které si kliknutím na "Stáhnout" uložíš vybraný produkt do svého telefonu, pokud máš aktivovanou službu WAP. S dotazy ohledně nastavení WAP se obrať na svého operátora.

Cena za barevné obrázky, javahry, barevná a magická loga, audio zvířecí vyzvánění a závodních aut, polyfonních melodií je 50 Kč včetně DPH
Infolinka 225 398 398 je k dispozici od po-pá od 8:00 do 16:00 nebo pište na support@digitania-as.cz
Pokytovatelem služby je Digitania CR a.s V Celnici 10, Praha 1

java hry...

pošli SMS na 903 10 50 ve tvaru ZKEJ XXXXX (XXXXX = kód uveden tvé vybrané hry)



1 - DOBRODRUH

Základem skutečných adventur je právě tato hra. Musíš nasbírat tolik diamantů, kolik uneseš, ale pozor, spousta nepřátel i příšer číhá všude kolem tebe... Že je ti ta hra nějak povědomá?

Podporované telefony: Nokia 3100, 3200, 3300 3510i/1.0, 5100/1.0, 6100, 6200, 6610, 6800, 7210/1.0, 7250, 7250i, 8910i/1.0, 3650 7650/1.0, N-Gage/1.0, 6600, 3410/1.0, Sony Ericsson K500i, 700i, Z1010, Siemens-C55 M50/00, SL42i, SLIK/3.1 UP/4, CX65, M65, S65



32 - VETRELCI

Nekompromisní Vetřelci útočí a tvým úkolem je zničit je a zachránit planetu. Jako velitel vesmírného korábu je musíš sestřelit dřív než se Vetřelci dostanou k zemi, ale dávej pozor, všechny lodě nejsou stejné...

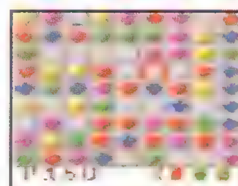
Podporované telefony: Nokia3100, 3200 3300, 3510i/1.0, 3595, 5100/1.0, 6100 6200, 6220, 6610, 6800, 7210/1.0, 7250 7250I, 8910i/1.0, N-Gage/1.0, 3650, 7650, 3410, 6310i, 6600, SHARP-TQ-GX10



45 - DIVOKY ZAPAD

Musíš se zbavit krvelačných pobudů, kteří tě unesli do pouště. Tady musíš bojovat o holý život...

Podporované telefony: Nokia 3300, 3410, 3650, 5100, 6100, 6200, 6310i, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650



30 - PĚT

Tvým úkolem je vytvořit sady umístěním 5-ti nebo více mincí stejného typu. Poté celá řada vytvořena mince zmizí.

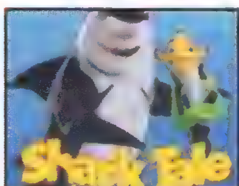
Podporované telefony: Nokia 3300, 3410 3510i, 3650, 6310i, 6610, 7210, 5100, 6100, 6800, 7250, 7650



26 - ZAVODY NA DIVOKE VODĚ

Huuu, svištíš si to dolů vodopádem a pokoušíš se vyhnout prekážkám, které před tebe přináší proud vody.

Podporované telefony: Nokia 3100, 3300, 3410, 6610, 7210, 5100, 6100, 6800, 7250, 6310i



10014 - TÝM MORSKEHO KONIKA

Pomoz dvěma nerozlučným kámošům Oscarovi a Lennymu najít speciálního mořského koníčka.

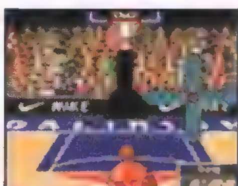
Podporované telefony: Nokia3600, 3620, 3650, 3660, N-Gage/1.0, Siemens-SX1 M65, Motorola V300, V525M, SonyEricsonF500i, K700, Nokia6230, 6600, 7610, 3100, 3300, 6200, 6220, 6800, 6810, 6820, 7600, 8910i/1.0.



10105 - BRUCE LEE

Ovládej legendárního Bruce Lea a znič vše co ti stojí v cestě...

Podporované telefony: Nokia3650, 3660 7650/1.0, N-Gage/1.0, NokiaN-GageQD/1.0, Motorola C650, V300, V525, V525M, V600, V80, 3GSonyEricssonZ1010, K500i, K700i, Nokia 6230, 6230i, 3650/1.0, SAGEM-myV-65, SAMSUNG-SGH-E700, SEC-SGHE710, SHARP-TQ-GX10, GX10/1.0 5, GX10i, GX15, GX20, GX20i, GZ100, Nokia6600, 7610, 2650, 3100, 3105, 3108, 3120, 3125, 3200, 3205, 3300, 3510i/1.0, 3585i, 3587i, 3595, 5100/1.0, 6010, 6012, 6015i, 6100, 6108 6200, 6220, 6225, 6585, 6610, 6610I/1.0, 6650, 6651, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210/1.0, 7250, 7250I, 7600, 8910i/1.0



87 - BASKETBALL ARENA

Zahraj si pořádný basketbal jako opravdový profík.

Podporované telefony: Nokia3105, 3125, 3205, 3585i, 6010, 6225, 3587i, 6015i, 6012, 3300, 3510i/1.0, 3595, 5100/1.0, 6100, 6108, 6200, 6220, 6610, 6610i/1.0, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210/1.0, 7250, 7250I, 7600, 8910i/1.0, 3100, 3108, 3120, 3200, 6585, 6651, 2650



69 - ROBOFLASH

Tvůj vesmírný koráb byl napaden vetřelci. Tvým úkolem je projít všemi místnostmi na vesmírné lodi a zlikvidovat vetřelce, kteří jsou nebezpeční a chvíli to trvá než je všechny zabiješ.

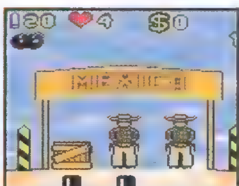
Podporované telefony: Nokia 3650, 7650/1.0, 3100, 3300, 3510i/1.0, 5100/1.0, 6100, 6108, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210/1.0, 7250, 6600



76 - BITVA TITANU

Jedinečná hra pro milovníky vesmírného dobrodružství!

Podporované telefony: Nokia3100, 3200 3300, 3510i/1.0, 3585i, 3595, 5100/1.0 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210/1.0, 7250, 7250I, 3410/1.0, 6310i/1.0, 6600, NokiaN-Gage/1.0, 3650, 7650/1.0, SonyEricssonP800, Siemens-C60, M50/00, M55, MC60, MT50/00, S55, SL55, SLIK/3.1 UP/4



47 - HOT DOG

Vybereš jestli chceš hrát za šerify nebo gangstery. Když se nepřátelská figurka objeví před tebou musíš zamířit a vystřelit. Když to nestihneš včas budeš zastřelen.

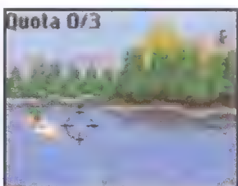
Podporované telefony: Nokia 3300, 3410, 3510i, 5100, 6100, 6200, 6310i, 6610, 6800, 7210, 7250



9 - JEDNORUKY ZLODEJ

Mašina s ovocem" je nyní k dispozici už i na vašem telefonu. Skutečné zvukové efekty se postarají o to, abyste se cítili jako ve skutečném kasinu.

Podporované telefony: Nokia 3100, 3300, 3410, 3510i, 6610, 7210, 5100, 6100, 6800, 7250, 6310i



20 - LOVECKA SEZONA

Sestřeluješ divoké kachny a musíš být dostatečně rychlý, aby ti je někdo jiný neodnesl.

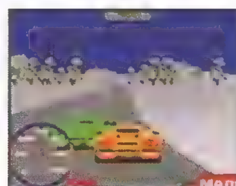
Podporované telefony: Nokia 3100, 3300 3410, 3510i, 6610, 7210, 5100, 6100, 6800, 7250, 6310i



34 - PORAZ ROZDAVAJICIHO

Skvělá hra pro všechny milovníky hazardu!

Podporované telefony: Nokia3100, 3200 3300, 3510i/1.0, 5100/1.0, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210/1.0, 7250, 7250I, 8910i/1.0, N-Gage/1.0, 3650, 7650/1.0 3410/1.0, 6310i/1.0



516 - ZAVODY

Řiď svého závoďáka na neuvěřitelných tratích. Předveď své výjimečné schopnosti a buď tím nejlepším závodníkem!

Podporované telefony: NokiaN-GageQD/1.0, N-Gage/1.0, 3650, 7650/1.0, 3650/1.0

www.digifun.cz

Zvolte nejlepší hru Doupěte

7 statečných

Herní svět už dávno není zábavou pro několik tisíc vyvolených. Naopak hráčů přibývá a s nimi přicházejí do herního průmyslu i nové preference, nálady a chutě. Jelikož svoje názory na nejnovější hry jsme vám už přednesli, nyní je řada na vás. Dáváme vám v naší jedinečné soutěži možnost zvolit nejlepší hru tohoto čísla Doupěte a získat dvouleté předplatné časopisu zcela zdarma. Více informací o způsobu hlasování najdete ve spodní části této stránky.



Imperial Glory (A)

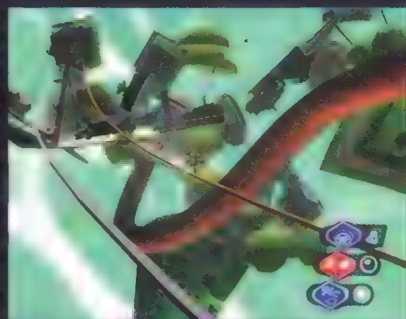
Španělským Pyro Studios je žánr strategií vlastní a po období Římské říše (a vcelku povedených Praetorians) nás zavádí do doby, které vládl proslulý Napoleon Bonaparte. To vše v krásné grafice, rozmanitých bitvách (včetně těch námořních) a s propracovanou taktickou částí.

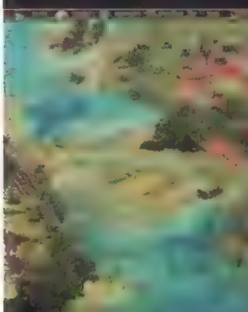
Hodnocení Doupěte: 8,3

Psychonauts (B)

Šílené hry jsou možná cennější než pečlivě piplané, tuctové výtvory. Psychonauts z dílny Tima Schafera nabízí humor, který z her posledních let skoro vymizel. A nejen to. V jádru je skvělou a originální arkádou, která patří v rámci žánru mezi to nejlepší za posledních několik let.

Hodnocení Doupěte: 8,7





Cossacks 2: Napoleonské války (C)

Jediné Doupě, dvě hry z období Napoleonských válek. Zatímco Imperial Glory sází na novotu, Cossacks 2 se snaží využít obliby svého uznávaného předchůdce. A přestože co do číselného hodnocení zůstalo těsně za svým konkurentem, nabízí hned několik lákadel – menší HW náročnost, obrovské bitvy a snadný a přitom rozmanitý systém ovládání vojska.

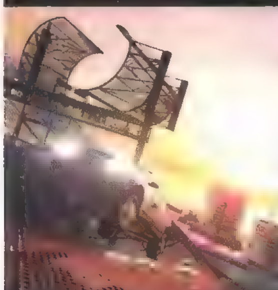
Hodnocení Doupěte: 7,8

Stronghold 2 (D)

Stavění hradu může být zábava, jak nám už dokonale předvedl první díl výtečné strategie Stronghold. Přímé pokračování podlehlo tlaku moderní doby a na pomoc si vzalo trojrozměrné zpracování. Jak to tak bývá, méně je někdy více. Přestože nás 3D grafika nepotěšila, je i Stronghold 2 docela povedenou hrou.

Hodnocení Doupěte: 7,2





Trackmania Sunrise (E)

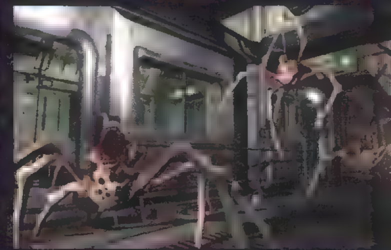
První Trackmania byla jako malé káčátko. Nenápadný titul, který však zaujal více, než se původně očekávalo. Plnohodnotné pokračování proto definitivně oblékl kabát komerčního a profesionálního titulu, což je ve výsledku znát. Povinnost pro fanoušky zběsilých závodů.

Hodnocení Doupěte: 8,2

Doom 3 (F)

Peklo se opět vrátilo, tentokrát však na konzoli Xbox. Doom 3 nepostrádá ani na další platformě nic z předností, kterými nás uchvátil na PC. Děsivá atmosféra, akční hody i skvostná grafika, to vše jsou i na Xboxu synonyma pro výtvor id Software.

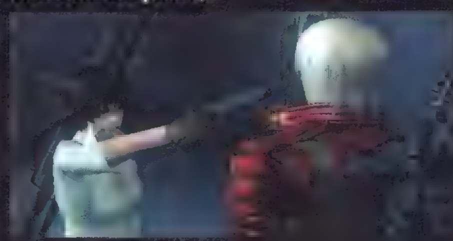
Hodnocení Doupěte: 9,3



Devil May Cry 3 (G)

Na počítačích existuje spousta her, které byly vždy příslibem kvalitní akce – Quake, Unreal nebo už zmíněný Doom. Na PlayStationu 2 si mnozí spojovali adrenalinovou akci s Devil May Cry. Populární série se vrací v pokračování, které je prequelem předchozích dílů, a v každém ohledu posunuje zážitek zase o kus dál.

Hodnocení Doupěte: 9,1



Hra Doupěte 5/05: Resident Evil 4

Jak je vidět, rádi se bojíte a série Resident Evil si to u vás nerozházela ani odstraněním základních protivníků – zombií, které v povedeném čtvrtém díle chybí. Hlasování bylo tentokrát velmi vyrovnané, těsně za vítězem skončil Sam Fischer a jeho špionážní dobrodružství Splinter Cell: Chaos Theory. Imaginární bronzovou medaili si odnesla strategie Empire Earth 2.

CELKOVÝ PODÍL HLASŮ PRO JEDNOTLIVÉ HRY:

A) [illegible]

B) [illegible]

C) Doom [illegible]

D) [illegible]

E) Project Snowblind [illegible]

F) Resident Evil 4 – 30,5 %

G) Mario [illegible] – 0,9 %

[illegible]

Návod, jak hlasovat:

Hlasovat o nejlepší hru tohoto čísla Doupěte můžete jednoduše a pohodlně pomocí SMS na telefonní číslo 903 33 10 ve tvaru SOU mezera DO6 mezera písmeno vámi vybrané hry mezera jméno mezera příjmení. Příklad: SOU DO6 A Adam Novák.
Cena SMS je 10 Kč včetně DPH. Hlasování je poskytováno v rámci ČR. SMS službu poskytuje Computer Press Media, a. s. a technicky zajišťuje Airtoy, a. s., V Celnici 10, Praha 1. Infolinka: 602 777 555. Osobní údaje nebudou zneužity ani poskytnuty třetí osobě.
Uzávěrka vašich hlasů je 8. června 2005. Všechny duplicitní příspěvky budou ze soutěže vyřazeny. Výherce předplatného a výsledky ankety vyhlásíme v příštím čísle.

Za pakatel

299 Kč 199 Kč 499 Kč

Skvělou zábavu neposkytují jen tituly za tisíc korun. Zajímavé hry se dají sehnat mnohem levněji

Jan Morkes, zástupce šéfredaktora
Schizofrenik v reálu i ve virtuálním prostředí

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 4 S DATADISKY

[illegible]



Žánr Tahová strategie **Výrobce** 3DO **Vydavatel** CD Projekt **Rok vydání** 2002 **Lokalizace** Kompletní **Cena** 199 Kč

8,2

TRAINZ RAILROAD SIMULATOR 2004

I když pro většinu hráčů je slovo simulátor stejně populární jako zubař, nemusí tomu tak být vždy. Důkazem je dílko od australského Auronu, které má co nabídnout i příležitostným fandům železnice.

Může za to poměrně jednoduchý dvouúrovňový model ovládání. Buď se rozhodnete ovládat lokomotivy přesně podle reálií, nebo zvolíte jednodušší systém, který jako by vypadl ze soupravy dětských vláčků. Trainz 2004 nabízí několik různých režimů zábavy. Můžete řídit lokomotivu, můžete se také starat o výhybky, nebo zařizovat dodávky surovin pro elektrárny, ocelárny a další objekty na mapě. K dispozici jsou kromě volné jízdy i příběhové mise, které vás zaúkolují jízdním řádem. Největší devizou je však obrovská komunita fanoušků, která pomocí přístupného editoru vytvořila stovky různých updatů lokomotiv, tratí i vagónů, které jsou na centrálním serveru zdarma ke stažení.

Žánr Simulátor železnice **Výrobce** Auran **Vydavatel** CD Projekt **Rok vydání** 2003 **Lokalizace** Kompletní **Cena** 199 Kč

6,8



BALDUR´S GATE 2 S DATADISKEM

[illegible]

Žánr RPG **Výrobce** Black Isle **Vydavatel** CD Projekt **Rok vydání** 2000 **Lokalizace** Titulky **Cena** 199 Kč

8,0

Další hry za pakatel

Název	Žánr	Cena	Vydavatel
Mashed + Runaway	Závody + adventura	180 Kč	Score
Wizzards and Warriors	RPG	189 Kč	Level
Spells of God	RPG	199 Kč	Cenega (GAME4U)
COPS 2170: Power of Law	Tahová strategie	299 Kč	US Action
Grand Prix 4	Závody	399 Kč	US Action

FreeHry 0 Kč

Preview adventury Little Word

Tajemný tým s tajemným názvem a ještě tajemnějšími autory. I tak by se dalo popsat trio vývojářů, kteří si říkají Sosáci. V současné době se věnují vývoji slibně vypadající adventury Little Word, o které jen neradi poskytují informace. Velký otazník visí nad příběhem. Autoři jej nechtějí za žádnou cenu ani nastínit (v podstatě se ví jen to, že nepůjde o záchranu světa), protože s ním údajně souvisí doposud nevídané inovace. Osobně jsem na ně velice zvědavý – kdo ví, možná vženou tuzemské scéně podobně jako technické zpracování čerstvý vítr do plachet. Little Word je programován ve Flash MX, což mu dodává půvabný grafický kabátek. V současné době je hra hotova zhruba ze 60 %, přičemž s vydáním se počítá na září tohoto roku.



LUDO RACE

ID: 110594

Představte si svět, v němž jsou zákony gravitace jen holým pojmem z učebnice dějepisu. Líbí? Pokud ano, nepřehlédněte Ludo Race. V něm sice nebudete přeskakovat dvacetimetrové překážky a vychutnávat si stav beztíže v celé jeho kráse, ale usednete do futuristického vozítka. Nemá ani kola ani křídla, ale levituje nad zemí. Když se takových strojů nakupí na jednu startovní čáru hned šestnáct, máte o zábavu a motivaci postaráno. Pocit absolutní svobody v závodech umocňuje rozlehlost tratí a existence několika možných cest vedoucích k cíli. Připočtete-li k tomu všemu pestré, nicméně trochu bizarní grafické zpracování, dostanete poměrně výjimečnou hru s dobrým nápadem.



ZÁVODNÍ 7,9

Tomáš Vrána, stálý spolupracovník Doupěte
Nerozumí ničemu, ale myslí to upřímně

PENGUIN ARCADE

ID: 110246

Penguin Arcade by se klidně mohl pyšnit podtitulem „stref tučňáka do hlavy". Právě tato činnost je totiž i hlavní náplní hry. Jak to všechno funguje? Na obrazovce se postupně objevují tučňáci, které musíte pomocí zaměřovače sestřelit. Očividně se jedná o masochisty, neboť s přibývajícími zářezy na pažbě roste i frekvence jejich vyskakování zpoza úkrytů. Ale pozor, tučňáci rostou a náboje stále docházejí. Nesmíte tudíž zbytečně plýtvat, abyste na konci hry nebyli v nesnázích. Jak sami vidíte, vše se nese ve velmi jednoduchém stylu. Čekali byste i jednoduchou grafiku? Ani náhodou. Ta je do poslední kapky propracovaná, jak se na řádnou freewarovku patří.



AKČNÍ 6,1

ICEMANIA

ID: 110582

Nedávné mistrovství světa v ledním hokeji zasáhlo i do světa her. Icemania je freewarová hříčka vytvořená speciálně pro potřeby a propagaci šampionátu. Místo statných stokilových hokejistů se to ale na kluzišti hemží tučňáky. Ano, čtete dobře, pravidla však v zásadě zůstávají stejná – v časovém limitu musíte dát více branek než soupeř. Brankáři zde nejsou, na offsidy se nehraje, což ve výsledku dělá ze hry oddechovou akční záležitost, při níž jdou veškeré starosti pryč. Nezdráhal bych se přirovnat Icemanii k fenomenální sérii Yeti Sports, které se docela podobá. Disponuje jednoduchou, leč zdařilou hratelností, povedenou grafikou a ohromnou životností.



8,9 SPORTOVNÍ



Aktuality

- **Dům** je název nové akční střílečky, jejíž princip má být hodně podobný českému hitu Starship Troopers. Děj ale bude zasazen do prostředí egyptských pyramid.
- Tým Disaster Studio pracuje na hře **S.W.A.T**, která by si měla brát za vzor legendární Commandos. Jak název napovídá, ovládat budete speciální jednotky.
- Trion Tým o sobě dal po dlouhé době vědět. Vydal totiž trailer ke své akční hře **Projekt 5410**.
- Tým MonySoft oznámil zrušení svého projektu **Strange Area** (remake klasiky Space Invaders). Důvodem je zejména ztráta všech zdrojových kódů.

Hru získáte vyhledáním jejího čísla (ID) na stránkách **www.doupe.cz**



Firmware mobilů

Ivan Lukáš, stálý spolupracovník Doupěte
Fanda mobilních technologií a redakční karatista



Každý mobilní telefon obsahuje ve své vnitřní paměti speciální software (firmware), který je zřejmě nejdůležitější součástí telefonu – bez něj by sice mobil fungoval, ale nebylo by jej možné ovládat. Firmware obsahuje základní nastavení telefonu a instrukce k provádění veškerých funkcí. Vydává jej výrobce telefonu přímo pro konkrétní model.

Pro jeden model většinou v průběhu jeho prodeje vznikne hned několik verzí firmwaru. Nové verze se objevují tehdy, jsou-li ve starších verzích objeveny chyby, které mohou snižovat funkčnost telefonů. Až na malé výjimky většinou platí, že nejnovější firmware by měl být zároveň ten nejlepší.

Firmware se jako každá jiná často používaná aplikace může vlivem častého používání poškodit. K odstranění chyb pomůže přehrání firmwaru původní nebo novější verzí (je-li k dispozici). Přehrání firmwaru je nejlepší přenechat odborníkům v autorizovaných servisech jednotlivých značek mobilů, v záruční době a v případě prokazatelné chyby nezaviněné uživatelem je toto přehrání navíc zdarma. Někteří výrobci mobilů (např. Siemens) nabízejí firmware i volně ke stažení spolu s návodem, jak firmware nahrát do mobilu svépomocí. Postačí k tomu jen potřebný program, počítač a datový kabel.

Z pohledu mobilního hráče je stoprocentně funkční firmware důležitý – všechny hry potřebují pro svůj bezproblémový běh stabilní prostředí a v případě problémů se spouštěním některých titulů může být chyba i na straně firmwaru. Je proto vhodné sledovat aktuální verze a v případě problémů nebo výrazně vylepšené nové verze se vydat s mobilem do servisu pro aktualizaci. Informace o nových verzích firmwaru získáte nejlépe v autorizovaných servisech, vaši aktuální verzi v mobilu můžete zjistit zadáním speciálního kódu – na Nokiích *#0000#, u některých Samsungů *#8999*8376263#, v případě Sony Ericssonů je třeba z pohotovostního displeje stisknout postupně sekvenci joystick vpravo – hvězdička (*) – joystick vlevo – joystick vlevo – hvězdička – joystick vlevo – hvězdička; na většině ostatních telefonů by mělo stačit zadat kód *#06#.

CONFLICT VIETNAM

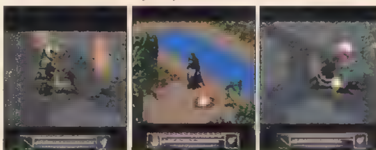
Ve hře Conflict Vietnam se ujmete ovládání dvou elitních vojáků Ragmana a Juniora, se kterými jste se mohli setkat i ve starší PC verzi. Tato dvojka se bude muset ve stylu Arnieho Komanda postavit celému Vietkongu. V jeden okamžik můžete ovládat pouze jednoho vojáka, druhý jej vždy automaticky následuje. Velkým plusem je různorodost misí, kterých je sedm a každá přichází s originálním dějem, v němž se nic neopakuje; bohužel hru zřejmě poměrně rychle dohrajete. K bitvám s nepřáteli jsou připraveny pistole, nástroj na ničení min, raketomet a granátomet, nechybí ani lékárničky. Conflict Vietnam je velmi povedená akční plošinovka s výbornou grafikou, snadným ovládáním a pestrým dějem.



Platforma Java MIDP 2.0 **Výrobce** Synergenix, www.synergenix.se **Cena** 79 Kč **Zdroj** Redboss, www.redboss.cz **Hodnocení** 7,9

BALDUR'S GATE

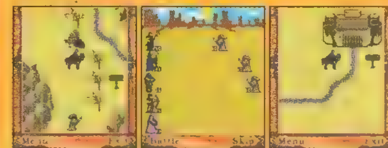
Baldur´s Gate patří do kategorie akčních plošinovek, které potěší zejména příznivce papírových her na hrdiny. Stejně jako v „papírových" provedeních si i v javové hře nejprve vyberete rasu svého hrdiny. Na základě toho získáte základní geny, tedy úroveň vašich schopností a dovedností vyjádřenou čísly. Po „stvoření" hrdiny se vydáte do rozsáhlého světa jako námezdní žoldák, který je připraven nasazovat svůj život při plnění spousty nebezpečných úkolů, samozřejmě pouze s příslibem tučných odměn. Při cestách se budete snažit také hledat zlato, magické i bojové předměty a hlavně získávat zkušenosti, díky nimž si dále zlepšíte své dovednosti. Hratelnost i grafika jsou na dobré úrovni, stejně jako doba hraní.



Platforma Java MIDP 2.0 **Výrobce** Sorrent, www.sorrent.com **Cena** 75 Kč **Zdroj** M-Game, www.m-game.cz **Hodnocení** 7,8

THE EVIL LORDS

Pokud jste příznivci počítačové série Heroes of Might and Magic, vaší pozornosti by neměla uniknout javová hra The Evil Lords. Tato RPG/strategie se totiž v mnohém Heroesům úspěšně přibližuje. Jako obvykle se od vás očekává, že se stanete zachráncem světa, který tentokrát obsadily kreatury ve formě ďábelských zlolordů. Na začátku hry jste téměř osamocený hrdina s malinkou armádou, ovšem s vhodnou taktikou vojsko rychle rozšíříte. Pomůže vám k tomu jednak nalezené zlato, jednak zkušenosti – čím víc jich nasbíráte, tím větší bude vaše vojsko. Obojí můžete získat z vyhraných bitev nebo splněním zadaných úkolů. Nepřátelé jsou ovšem statičtí, takže hra probíhá kontinuálně a nerozlišuje jednotlivé hrací dny. Vojsko nakupujete v dobytých hradech, stejně jako kouzla. Škoda jen, že hra má pouze jeden, i když rozsáhlý level.



Platforma Java MIDP 2.0 **Výrobce** Qplaze, www.qplaze.com **Cena** 80 Kč **Zdroj** Happy Display, www.happydisplay.cz **Hodnocení** 8,3

SUPER MINERS

Infinite Dreams se javovou hrou Super Miners postarali o comeback legendární hry Boulder Dash, kterou pamětníci znají ještě z doby osmibitových počítačů. Hlavní úkol logické arkádovky je napohled jednoduchý – posbírat v každém kole určitý počet diamantů, čímž otevřete bránu do dalšího kola. Na jednoduchost ale zapomeňte. Diamanty jsou často důmyslně ukryty pod kameny, které musíte přemístit jinam, navíc je střeží duchové, proti nimž pomůže jen speciální střela nebo sesypání okolních balvanů. Kameny samozřejmě nesmí zasypat ani vás. Ve hře naleznete i speciální dočasné bonusy (zrychlení, nesmrtelnost, zbraně), ale hlavně – čeká na vás přes sto levelů s rostoucí obtížností a časovou náročností, které vás zabaví na dlouhou dobu.



Platforma Symbian OS **Výrobce** Infinite Dreams, mobile.idreams.pl **Cena** 9,98 USD (235 Kč) **Zdroj** Infinite Dreams, mobile.idreams.pl **Hodnocení** 8,6

Priston Tale

Priston Tale je MMORPG pocházející z Koreje, ze země online zaslíbené; ze země, v níž vychází průměrně jedno nové MMORPG za čtrnáct dní. Jak asi vypadá hra, která dokázala v takové konkurenci prorazit a získat si oblibu tisíců hráčů?

Čím PT na první pohled zaujmou, je grafika. Samotné herní prostředí vypadá „pouze" dobře, monstra jsou docela povedená, hlavní, oč tu běží, jsou hráčské postavy. Hra je plně 3D s možností libovolně hýbat kamerou, takže si pohyby své postavy budete moci náležitě vychutnat. Autoři vytvořili tisíce a tisíce předmětů, kterými můžete svého hrdinu vybavit. A buďte si jistí, že každý z nich vypadá dobře a každý z nich se na vašem vzhledu projeví, ať už se jedná o vzácný štít nebo obyčejné boty. A to nemluvím o efektech všech kouzel a schopností, které rozhodně patří k dnešní špičce. Podobně by se dala zařadit i hudba, která perfektně sedí k atmosféře a jen tak se neoposlouchá.

Svět Priston Tale je zničený po válce bohů-stvořitelů. Lidstvo je rozděleno do dvou měst; magicky zaměřeného Morionu a válečnického Tempskronu. Vztahy mezi nimi jsou přátelské, ale svět, ve kterém žijí, takový není. Zlá znamení ukazují, že se naplňuje proroctví o příchodu ďábelských sil. Plán, který lidé na svoji obranu vytvořili, ale nepracuje podle původních představ, a Priston se tak propadá do stále většího chaosu.

Ve hře je celkově 8 povolání rozdělených mezi obě města – v Tempskronu to jsou Mechanician, Fighter, Pikeman (zaměřený na pikové zbraně) a Archer; zatímco v Morionu jsou Knight, Atlanta (Amazonka z Diabla 2), Priestess a Magician. Každé povolání má 4 stupně vyspělosti a na každém stupni se naučíte 4 speciální schopnosti nebo kouzla.

JAK VYPADÁ MATRIX ONLINE?

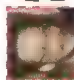

Máme přesilu tři na patnáct, vzdejte se!

Nicméně PT není „klasickým" RPG, spíše bych ho přirovnal k Diablu. Základem celé hry jsou boje. Ty probíhají v reálném čase a díky všem grafickým efektům vás samy o sobě ke hře na dlouhou dobu přitáhnou. Nicméně i tak dříve či později odhalíte největší slabinu: Celé hraní je prakticky bezvýznamné. Zábavné, ale bezvýznamné. Se vzrůstajícími úrovněmi se čas od času naučíte novou schopnost a budete moci používat lepší výbavu, a tak zvládnete silnější monstra. Ale to je vše. Nic víc.

I přesto bych si dovolil PT doporučit. Jednak je jejich hraní minimálně ze začátku opravdu zábavné a také proto, že vývojáři vyhlásili speciální akci. Hra je totiž obvykle placená, ale její tvůrci se rozhodli, že platit budete až od levelu 40 (ze 100). Takže proč si to zdarma nevyzkoušet?

Homepage hry: **eng.pristontale.com**

Martin Boček, redaktor
Blázen a milovník bojovek





POSTAVY Z EVERQUESTU 2 NA PRODEJ?


Aaaaargh!

VANGUARD ANEB MMORPG TŘETÍ GENERACE

AMD PG Challenge .005

Akce AMD PG Challenge je vedle InvexCupu nejvýznamnější tuzemskou událostí roku na poli progamingu. Aby také ne, když se na jedno místo sjede i se svými počítači hned několik stovek milovníků síťového hraní, aby v několika dnech poměřili své síly v desítkách až stovkách utkání s podobně laděnými jedinci. Za bezmála pět let se PG Challenge stala každoroční tradicí, a jelikož letošní ročník se uskuteční co nevidět, nastal ten pravý čas si o něm něco povědět.

Po dvou minulých letech se pořadatelé rozhodli opustit Karlovy Vary a celou akci uspořádat opět v Praze. Pro tentokrát výběr místa konání padl na Palác Flóra, konkrétně jeho podzemní patra, které nabízejí prostory o rozloze přes 4 000 metrů čtverečních. Termín byl stanoven 23.–26. června. Celá LANparty bude stejně jako v minulosti založena na modelu BYOC (bring your own computer), takže pokud si budete chtít něco zahrát, vlastní počítač s sebou! Vstupné se oproti loňsku nepatrně navýší na 600 Kč (pro členy ČMSP 500 Kč).

Jaké hry se budou hrát?

Stejně jako v předchozích ročnících i letos si pořadatelé připravili pro hráče bohatou řadu oficiálních turnajů, které budou dotovány celkovou sumou ve výši 300 000 Kč. Za účast v nich netřeba nic dalšího platit, protože je vše zohledněno v ceně vstupného. A jaké hry se budou hrát?







- **Counter-Strike**
- **Warcraft 3**
- **Starcraft: Broodwar**
- **Quake 3**
- **Vietcong**
- **NHL**
- **FIFA**
- **Medal of Honor: Allied Assault**
- **Unreal Tournament 2004**
- **Call of Duty**
- **Enemy Territory**
- **IL2-Sturmovik**

V rámci AMD PG Challenge .005 se uskuteční kvalifikace na Electronic Sport World Cup 2005. Vítězný Counter-Strike tým, dva nejlepší z Warcraft 3 kvalifikace a vítěz Pro Evolution Soccer 4 kvalifikace si zajistí letenku na světové finále do Francie. Více informací o akci a možnost se zaregistrovat najdete na domovské stránce www.pgchallenge.com.

CO SE DĚJE?

WCG se přesouvá na Invex
České národní finále World Cyber Games 2005, které se mělo uskutečnit na konci května v Praze, bylo přesunuto do Brna, kde se odehraje v rámci letošního Invexu (24. – 27. října).

Kontinenty válčí
V rámci herní výstavy E3 se uskutečnil první ročník VSports All Stars, což je akce, na níž si mohli změřit své síly nejlepší světoví hráči her Counter-Strike, Quake 3 Arena, Warcraft 3, Unreal Tournament 2004, Painkiller a Age of Mythology. Stejně jako u hokeje došlo na obligátní rozdělení výběru na Amerika vs. Evropa, příp. Korea. Výsledky nebyly do doby uzávěrky bohužel známy a přineseme vám je v příštím čísle.

Konec CS squadu AMD Cyber Team
Vedení AMD Cyber Teamu neprodloužilo smlouvy stávajícím hráčům tamního CS squadu. Důvodem byly především nepřesvědčivé výsledky sestavy a ztráta motivace některých hráčů. Prozatím tedy Cyber Team zůstává bez CS sekce a jeho vedení bude bedlivě sledovat výkony předních českých hráčů či týmů a hledat vhodné adepty do nové sestavy.



LIGOVÝ SERVIS

CPL World Tour Barcelona
Ve španělské Barceloně se uskutečnil další z řady Counter-Strike pořádaných v rámci CPL World Tour. Akce se zúčastnila šestnáctka špičkových světových klanů, mezi nimiž nechyběla nová sestava legendárních NiP.

1. mousesports
2. compLexity
3. NiP

GotFrag World Rankings #21
Americký server GotFrag.com zveřejnil v pořadí již 21. hodnocení nejlepších světových týmů hrajících Counter-Strike. Zajímá vás, kdo patří mezi špičku?

1. Team NoA
2. Ninjas in Pyjamas
3. Begrip
4. Four Kings
5. compLexity
6. EYEballers
7. Made in Brazil
8. GamerCo
9. Team 3D
10. Team Pentagram

n.Vidia W3 3/05
O překvapení nebyla nouze v jednom z minulých mezihernových turnajů ve hře Warcraft 3. Svůj podíl na nich měl také act!Giacomo, který vypadl již v základních skupinách. Stupně vítězů pak obsadili následující hráči:

1. Kačer-Donald
2. Head_Hunter
3. SkyR)Bonecracker

ESL King of the Hill #12
Další kolo showmatche King of the Hill ve Warcraftu 3, jež proběhlo v minulých dnech na ESL, zná svého vítěze. Trůn byl nucen opustit SK.Zacard, který se jej ujal po minulém vítězství. Většina odborníků sice očekávala, že na něm nějakou dobu setrvá, protože jeho forma je v těchto dnech výborná, ale nestalo se. Byl poražen svým krajanem, Jihokorejcem mTw-DIDI8.

SK.Zacard versus mTw-DIDI8 – 2:3

GRAN TURISMO 4

Stejně jako abeceda začíná písmenem A, téma závodních her nemůže otevřít nikdo jiný než Gran Turismo. I přes svou věrnost konzoli PlayStation je GT legendou celého herního světa. Závodní hra s obrovským počtem závodů, vozidel, možností zábavy, která si přes náročnější simulátorové provedení získala srdce milionů hráčů.

Žánr Závody všech druhů **Rok vydání** 2004 **Platforma** PS2 **Cena** 1 999 Kč (1 799 Kč na shop.doupe.cz)

+ množství tratí, závodů, vozů, realismus
− jen pro PS2



COLIN MCRAE RALLY 2005

Když snaha o hratelnost převáží realitu, vznikne série typu Colin McRae Rally. Odborníci z ní sice nejsou nadšení, Roman Kresta vám bude tvrdit, že „takto opravdová rallye" nevypadá, ale proč se tím zabývat, když hlavní je zábava? Široké silnice, auto, které jedna srážka se stromem jen tak nerozhází, a adrenalinový boj o každou vteřinu – tak vypadá král závodů pro „obyčejné" lidi.

Žánr Rallye **Rok vydání** 2004 **Platforma** PC, PS2, Xbox **Cena** 999 Kč [illegible]

+ lze ovládat na klávesnici, přístupnější, nenáročnější
− odklon od reality, málo vozů specifikace WRC

LIVE FOR SPEED S1

Jestliže vaše srdce bije v rytmu šestiválce, živíte se naftou a bez volantu nevynášíte ani odpadkový koš, Live for Speed se stane smyslem vašeho života. Ultrarealistický simulátor, který nepočítá s automatickou převodovkou a dalšími šidítky věrného řízení dvoustopých vozidel, je zaměřen zejména na online závodění. Hrát se dá ale i na jednom PC.



Žánr Okruhové závody **Rok vydání** 2004 **Platforma** PC **Cena** 12 liber (540 Kč)

+ realistické pojetí jízdy, cena, online závody
− chybí simulace poškození vozů (bude ve verzi S2)

Hráčův rádce
Závodní hry

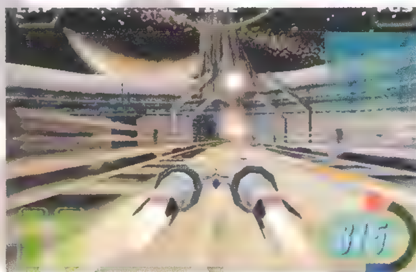
Strávili jste zase další den v zácpě? Limituje vás omezení maximální rychlosti na silnicích? Toužíte po Ferrari, ač tomu stav vaší peněženky neodpovídá? Nabízíme vám univerzální řešení vašich problémů. Pravda, pocitu „mám v garáži své Lamborghini" se nevyrovná, nicméně i tak vám mohou námi doporučované závodní hry většinu přání splnit.

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2

Fenomén pouličních závodů nejprve zachvátil filmový průmysl, aby posléze zasel semínko i v herní oblasti. Vyrašivší rostlinka dostala jméno Need for Speed: Underground a stala se synonymem úspěšné rehabilitace skomírající série NFS a rovněž také světem, v němž se závodí zásadně v noci, ve městě a ve všelijak poupravovaných vozech různých druhů a kategorií.

Žánr Pouliční závody **Rok vydání** 2004 **Platforma** PC, PS2, Xbox, GC **Cena** 1 499 Kč (1 289 Kč na shop.doupe.cz)

+ svět tuningu, množství možností, jak upravit svůj závodní speciál
− nic pro odpůrce urbanizace



STAR WARS EPISODE 1: RACER

200 kilometrů v hodině? Tak málo? 300? Pche, slabota. Pořádné speciály jezdí daleko rychleji. Minimálně alespoň ve Star Wars Episode 1: Racer, který se inspiroval několikaminutovým závodem z filmových Hvězdných válek a vytvořil kolem něj celou hru, v níž se na dodržování povolené rychlosti opravdu nehledí.

Žánr Futuristické závody **Rok vydání** 1999 **Platforma** PC **Cena** Neprodává se

+ rychlost, filmové reálie, multiplayer
− kratší životnost

MASHED

MicroMachines, doporučované v minulém Rádci, se dočkaly několika následovníků. Nejnovějším a asi nejúspěšnějším jsou Mashed, kteří podobně jako jejich vzor excelují zejména při hře pro více hráčů. Zapomeňte na realitu, sežeňte si raketu a sestřelte toho šmejda na prvním místě!



Žánr Arkádové závody **Rok vydání** 2004 **Platforma** PC, PS2, Xbox **Cena** 299 Kč (254 Kč shop.doupe.cz)

+ jednoduché, adrenalinové, zábavné
− hra pro více hráčů je mnohem lepší

Cheaty XXL

Sbírka cheatů pro nejlepší hry roku 2005

Martin Demiger, stálý spolupracovník Doupěte
Milovník strategií a všeho, co nikoho jiného nebaví

Znáte to. Hrajete hru, která se vám líbí a prosedíte u ní celý večer. Mise střídá misi, váš hrdina je stále lepší. Jenže najednou se stane cosi, co vás připraví o jinak skvělý herní prožitek. Zastavíte se na silném bossovi nebo vás předjede několikanásobně rychlejší auto, které prostě nemáte šanci dohonit. Říká se tomu „zákys". Proč ale kvůli jednomu nešikovnému momentu odepisovat celou hru? Právě proto vám dnes nabízíme cheaty a podvůdky pro nejzajímavější hry z poslední doby. Nezapomeňte však, že cheaty jsou podobně jako oheň dobrý sluha, ale špatný pán. Nadměrné užívání cheatů spolehlivě zničí jakoukoli zábavu!

Empire Earth 2



Trainer najdete na DOUPĚ DVD 06/05

V minulém čísle jsme vám představili pokračování populární strategie Empire Earth a vzhledem ke kvalitám titulu cheaty jistě přijdou vhod nejednomu z vás. Pakliže si chcete přilepšit surovinami nebo přidat svým jednotkám zdraví, stačí, když zmáčknete během hraní klávesu enter a zadáte jeden z následujících kódů. Cheaty se dají použít i v multiplayerové hře, mějte však na paměti, že skuteční protivníci to nemají příliš v lásce.

idontcheat – zakáže používání cheatů
icheat – povolí používání cheatů
loot – přidá 10 000 jednotek každé suroviny
taxes – ubere 100 jednotek každé suroviny
punish – způsobí poškození zvolené jednotky
convert – konvertuje vybrané jednotky na vaši stranu
recharge me – vybraná jednotka dostane 100% zdraví
win – vítězství na dané mapě
toggle fog – zapne/vypne válečnou mlhu (fog of war)
sea monkeys – zapne/vypne rychlé stavění
epoch up – postup do další epochy
give tech – přidá 50 technologických jednotek
play god – nesmrtelnost

SWAT 4

Vaše zásahová jednotka má sice hned několik elitních členů, ovšem úkoly, které musí plnit, jsou mnohdy i pro ně nesmírně obtížné. K použití cheatů ve hře nejdříve musíte změnit soubor

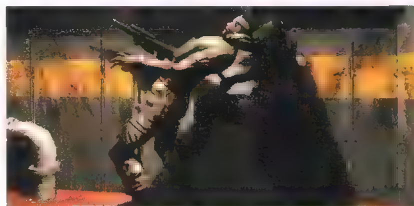


Trainer najdete na DOUPĚ DVD 06/05

swat4.ini, který najdete v adresáři SWAT4/Content/System/.
V tomto souboru najděte řádek [Engine.GameEngine] a změňte položku EnableDevTools=False na EnableDevTools=True. Potom už jen během hraní stačí zmáčknout klávesu ~ a napsat do konzole jeden z následujících kódů.

behindview 1 – pohled třetí osoby
behindview 0 – pohled první osoby
SetGravity X – změní gravitaci na X (X = číslo)
God – nesmrtelnost
SetJump X – změní výšku skoku (X = číslo v metrech)
Ghost – zapnout procházení zdmi
Walk – vypnout procházení zdmi
open X – otevře mapu X (X = jméno mapy ve formátu „SP-názevmapy" nebo „MP-názevmapy")

Splinter Cell: Chaos Theory



Efektní lámání vazů, to je doména chlapíka Sama Fishera. I on však již stárne a s přibývajícími léty je potřeba mu občas vypomoci. Jak na to? Nejdříve musíte zeditovat soubor jméno_ profilu.ini, který najdete v adresáři Documents and settings/all users/application data/ubisoft/tom clancy's splinter cell chaos theory/profiles/jméno_profilu. Na rozdíl od jiných her ale nelze cheaty používat přímo ve hře skrze jednoduchou konzoli; ve zmíněném INI souboru si musíte nadefinovat níže popsané funkce na jednu z kláves (každou funkci na zvláštní klávesu) a až poté je budete moci použít. Námaha ale stojí za to – v pestré nabídce nechybí dokonce ani možnost létání.

summon echeloningredient.eringairfoilround – přidá airfoil round
summon echeloningredient.eflashbang – přidá flashbang
summon echeloningredient.efraggrenade – přidá frag grenade
summon echeloningredient.esmokegrenade – přidá smoke grenade
summon echeloningredient.estickycamera – přidá sticky camera
summon echeloningredient.estickyshocker – přidá sticky shocker
summon echeloningredient.ewallmine – přidá wallmine
fly – umožní létání
health – doplní zdraví
ammo – doplní munici
invisible – neviditelnost
invincible – neporazitelnost

Act of War: Direct Action



Trainer najdete na DOUPĚ DVD 06/05

Amerika je v ohrožení a hledá se někdo, kdo ji spasí! Nebude to ale mít chudák jednoduché, proto jistě přijde vhod pár cheatů, které mu usnadní virtuální život. Pokud se je rozhodne použít, nechť během hraní stiskne klávesu enter.

fortknox – získáte 1000 $
keyholemaster – odhalí celou mapu
ineedalltechnos – zpřístupní veškerou technologii a budovy
yeepkeekaye – vypustí atomovou bombu
motherrussia – přidá tank M80
coolihaveanewcar – přidá CIA armored van
coolimthepresident – přidá amerického prezidenta
swatatyourorders – přidá jednotku SWAT
bringoutthedead – přidá sanitku
duckhunt – přidá letící kachnu
blackhawkdown – přidá řízenou střelu SA12
bigbrother – odemkne další pohled kamery

CO JSOU TO TRAINERY?

Cheaty nejsou jediné prostředky cheatování. Ve většině her můžete podvádět i pomocí tzv. trainerů, které najdete také na DVD tohoto čísla Doupěte. Nejde o nic jiného než o malé programy, po jejichž spuštění si budete ve hře moci užívat výhod, o jakých by se vám za normálních podmínek ani nesnilo. V případě strategií máte přístup k neomezenému množství surovin, ve střílečkách se dočkáte neomezené munice a ve stealth-akcích si díky nim můžete vyzkoušet Rambo-styl. Možná namítnete, že všechno zvládnou i cheaty, a máte dozajista pravdu, jenže cheaty oproti trainerům trpí zásadní nevýhodou – po ukončení hry se neuloží a pokaždé je musíte zadávat znovu. To s trainery nehrozí a navíc je jejich aplikace ve většině případů i mnohem jednodušší. Stačí je spustit před tím, než se vrhnete přímo do hraní. Potom už jen zmáčknout patřičnou klávesu.

Brothers in Arms: Road to Hill 30

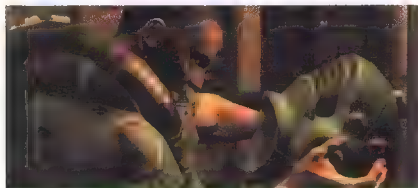


Tam, kam bratři nemůžou, tam vám cheaty pomůžou. Abyste je mohli použít, musíte nejdřív upravit jeden systémový soubor. Najdete ho v adresáři, kde máte hru nainstalovanou, jmenuje se bia.ini. V něm vyhledejte text Engine.GameInfo a přidejte k němu řádek bCheatsEnabled=True. Potom udělejte to samé s Engine.Console, kde přidejte řádek ConsoleKey=192. Soubor uložte, cheaty již budou funkční. Konzoli pro jejich zadávání vyvoláte přímo ve hře klávesou ~.



god – nesmrtelnost
fly – létání
ghost – procházení zdí
walk – chůze
allweapons – dostanete všechny zbraně
allammo – dostanete munici
loaded – dostanete veškeré vybavení
unloaded – odebere vám předměty
killall – zabije každého
loadspmap [jméno mapy] – vybere zadanou mapu
oldmovie – old movie mód
summon [jméno předmětu] – dostanete příslušný předmět
invisible (0/1) – zapne/vypne neviditelnost
blindai (0/1) – zapne/vypne slepotu spojenců
deafai (0/1) – zapne/vypne hluchotu spojenců
blindenemies (0/1) – zapne/vypne slepotu nepřátel
deafenemies (0/1) – zapne/vypne hluchotu nepřátel

Doom 3: Ressurection of Evil



S novým datadiskem pro populární střílečku Doom sice přišlo očekávané prosvětlení lokací, ovšem pekelným nestvůrám to nic neubralo na hrůze. Ba naopak – cheaty jsou potřeba možná ještě více než kdykoli před tím. Jak na ně? Nejdříve si prostřednictvím kombinace kláves ctrl + alt + ~ vyvolejte konzoli, poté napište jeden z následujících kódů.



god – „božský" mód
give [x] – přidá předmět [x]
give all – zbraně a munice
give ammo – munice
give armor – dostanete brnění na 125
give doom95 – návrat klasického Dooma
give health – 100% zdraví
give keys – všechny přístupové klíče
give weapon_bfg – BFG
give weapon_chainsaw – motorová pila
give weapon_machinegun – samopal
give weapon_plasmagun – plasmovka
give weapon_rocketlauncher – raketomet
give weapon_shotgun – brokovnice

Star Wars: Republic Commando



Vojáci Republiky jsou hoši šikovní, ovšem ani oni nepohrdnou menší pomocí. V jejich případě je používání cheatů velmi jednoduché; stačí kdekoliv během hraní zmáčknout klávesu ~ a zadat jeden z následujících kódů.



Ghost – umožní létání a procházení skrze zdi
loaded – přidá všechny výbušniny, doplní munici a téměř všechny sekundární zbraně
Fly – umožní létání
Walk – vypne schopnost létat
God – neporazitelnost
AllAmmo – dostanete 999 nábojů
AllWeapons – dostanete všechny zbraně
Slomo X – zpomalí/zrychlí hru (X=číslo určující rychlost)
PlayersOnly – zmrazí vše na mapě kromě vás
Fierfek – munice
Darman – další level
TheMatulaakLives – god mód

Children of the Nile



Mluvit o takovém strategickém skvostu, jakým ChotN bezpochyby je, by bylo nošením dříví do lesa. Pojďme se proto raději věnovat přímo samotným cheatům. Konzoli pro jejich zadávání vyvoláte kdykoliv během hry stisknutím klávesy enter.

Amun – zobrazí seznam všech cheatů
Anubis <player_id> – zničí všechny jednotky hráče, jehož id zadáte
Hapi – obnoví všem jednotkám hit pointy na maximum
Horus – palác se bude vylepšovat zadarmo
Ma'at – všichni budou mít tolik jídla, jako by byly žně
Osiris – budovy se naplní
Ra <číslo> – přidá velvyslance do paláce
Set – prohra
Thoth – vítězství
Ptah <x><y> – přidá zásoby do budovy (x) v množství (y)
Bast <x><y> – vytvoří místo pro zásoby (x) a přidá množství (y)
Sobek [Goods] – odstranění zboží
Sobek [Food] – odstranění jídla

Silent Hunter 3

Ponorková série Silent Hunter ve třetím díle nabídla tak realistický zážitek, že se nejednomu hráči otočily panenky. Na rozdíl od jiných arkádových simulátorů jste mohli ovládat doslova vše; s ostatními hrami má SH ale přece jen jedno společné – jde v něm především o peníze. Důkazem budiž i jediný dostupný cheat, pro jehož použití musíte zeditovat **.CFG** soubor v adresáři **sh3\data\cfg\careers\yourcarreer**. Ve zmíněném souboru najděte detaily mise a změňte množství peněz, potom si už budete moct koupit jakoukoli ponorku.

Star Wars: Knights of The Old Republic 2: Sith Lords

Temná, nebo Světlá strana síly? Toto dilema jsme nedávno řešili v pokračování populárního RPG Knights of the Old Republic. V rozhodování vám může pomoci i pěkná řádka cheatů. Před tím, než je použijete, musíte upravit soubor swkotor2.ini, který najdete přímo v adresáři, kde máte hru nainstalovanou. Zmíněný soubor si otevřete v textovém editoru, najděte Game Options a přidejte pod něj další řádek – EnableCheats=1. Během hraní potom už jen kdekoli zapněte konzoli (klávesa ~) a zadejte do ní některý z kódů.

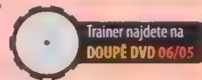
setcomputeruse xx – Skill Level Computer (XX – číslo od 0 do 99)

ECHELON



Ve třetím čísle Doupěte jste mohli najít v roli plné hry zajímavý bojový simulátor Echelon, který nabídl více jak čtyřicítku misí a solidní grafické zpracování. Na první pohled sice hra vypadá velmi jednoduše, jistě ale vezmete zavděk několika následujícími cheaty, které vyvoláte přímo ve hře pomocí klávesy ´. Potom už jen do konzole zadáte příkaz **srv_succes 1** – všechny úkoly budou splněny a vy budete moci klávesou esc ukončit misi. Druhý příkaz **srv_hero 1** vám zase zpřístupní tzv. „god" mód.

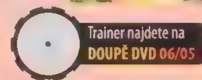
A pokud by vám ani to nestačilo, můžete zkusit trainer, který najdete na DVD. Jeho aplikace je ale trochu komplikovanější, nejdříve musíte spustit hru a potom se kombinací kláves alt + tab vrátit zpět do Windows. Spusťte pak samotný trainer a vraťte se do hry. V opačném pořadí to nefunguje, musíte vždy nejdříve spustit hru.



NORTHLAND



Naopak plná hra z minulého čísla, strategie Northland, má cheatování velmi jednoduché. Stačí kdekoliv během hraní napsat jeden z níže uvedených kódů. S trainerem je to ale podobné jako u Echelonu – nejdříve musíte spustit hru, až poté samotný trainer.



funlarry – zrychlí hru
funmapverybig – hra se zastaví a spustí se nové efekty
funmapverysmall – všichni obyvatelé vejdou do domů
funexplore – odhalí mapu



setdemolitions xx – Demolitions Skill Level
setstealth xx – Stealth Skill Level
setawareness xx – Awareness Skill Level
setpersuade xx – Persuade Skill Level
setrepair xx – Repair Skill Level
setsecurity xx – Security Skill Level
settreatinjury xx – Treat Injury Skill Level
setstrength xx – Strength Skill Level
setdexterity xx – Dexterity Skill Level
setconstitution xx – Construction Skill Level
setintelligence xx – Intelligence Skill Level
setwisdom xx – Wisdom Skill Level
setcharisma xx – Charisma Skill Level
addexp XX – přidá zkušenost
heal – zdraví
turbo – postavy se pohybují rychleji
invulnerability xx – nezranitelnost
bright – změní Dark na Light
addlightside xx – přidá Lightside zkušenosti
adddarkside xx – přidá Darkside zkušenosti
givecredits xx – přidá peníze
giveitem – přidá daný předmět
givemed – přidá 100 lékárniček
giverepair – přidá 100 velkých lékárniček
givecomspikes – přidá 100 Computer Spikes
givesecspikes – přidá 100 Section Spikes
givesitharmour – přidá 100 brnění
infiniteuses – předměty s limitovaným použitím se změní na stálé
addlevel – navýší zkušenostní level
dancedancemalak – změní Darth Malak na Female Dancing Twilek

The Sims 2: Univerzita



Každý si někdy pomohl ve škole tahákem a ten, kdo se nechce přiznat, si pomáhá dodnes. Pokud vás nebaví učení ani ve virtuálním světě Univerzity, jistě vám přijdou vhod následující cheaty, k jejichž použití musíte nejdříve vyvolat konzoli. K tomu vám poslouží kombinace kláves ctrl + shift + c. Do řádku potom už jen stačí napsat jeden z následujících cheatů a stisknutím enter potvrdit.

help – zobrazí kompletní seznam cheatů
help (název cheatu) – zobrazí informace o zvoleném cheatu
exit – zavře okno konzole
kaching – přidá 1 000 simoleonů
motherlode – přidá 50 000 simoleonů
twinzr2cute nebo **twinsr2cute** – vaší postavě se narodí místo jednoho dítěte hned dvě
deleteAllCharacters – vymaže všechny sousedy
moveObjects on/off – zapne/vypne libovolné přemisťování všech předmětů
StretchSkeleton XX – zvětší/zmenší výšku postav; 1.0 je normální výška
aging of – simové budou navždy mladí
FaceBlendLimits – děti nebudou podobné svým rodičům
Slow motion X – zpomalí pohyby postav; 0 je normální, 8 nejpomalejší
censorgridsize X – změní nastavení cenzury; 8 je normální, 0 = je vidět všechno
intProp maxNumOfVisitingSims X – změní maximální počet hostů, kteří mohou přijít na párty
boolprop displayNeighborhoodProps true – ze sousedství zmizí kameny
boolprop displayNeighborhoodRoads false – ze sousedství zmizí cesty
boolprop displayNeighborhoodFlora false – ze sousedství zmizí stromy a rostliny
boolprop displayNeighborhoodWater false – ze sousedství zmizí voda
boolprop displayNeighborhoodRoadsWithModel false – ze sousedství zmizí mosty
boolprop objectShadows false – odstraní stíny budov
boolProp guob false – odstraní stíny uvnitř domu
boolProp displayPaths true – zobrazí se cesta, po které simové chodí



inzerce

IMPERIAL GLORY

„NEJNEBEZPEČNĚJŠÍ CHVÍLE PŘICHÁZÍ SPOLU S VÍTĚZSTVÍM"
- NAPOLEON BONAPARTE -

www.imperialglory.cenega.cz

KOMPLETNĚ V ČEŠTINĚ
PC
POWERED BY gamespy
PYRO
eidos

Imperial Glory © Pyro Studios SL, 2005. Published by Eidos 2005. Imperial Glory is a trademark of Pyro Studios SL. Eidos and the Eidos logo are trademarks of the Eidos Group of companies. All Rights Reserved. V České republice vydává a distribuje CENEGA CZECH s.r.o., Naskové 3, 150 00 Praha 5, tel.: +420 257 189 511-14, www.cenega.cz, info@cenega.cz

HARDWARE

Najděte svůj zdroj

Výkonný zdroj je základem počítače. Záplava kabelů s nejrůznějšími koncovkami však dokáže útroby počítače doslova zahltit a znesnadnit tak průchod chladícího vzduchu. Ke zdroji RyanPower2 ale můžete připojit pouze kabely, které skutečně potřebujete. Zdroj poskytuje výkon 450 W, nechybí ani aktivní PFC filtr nebo třeba ochrana proti zkratu či přepětí v síti. O chlazení se starají dva tiché ventilátory.

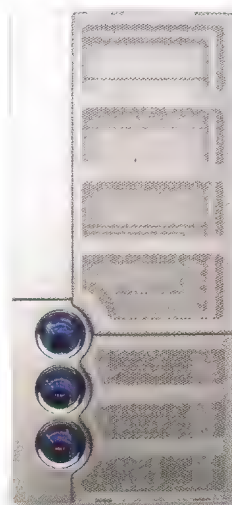
zdroj A. C. Ryan ACR-PS2094
cena 95 € (2 850 Kč)
www.acryan.com



Domácí strojovna

Líbivá počítačová skříň je k dostání ve stříbrné, černé nebo černo-stříbrné barvě. Na první pohled na ní zaujmou tři analogové indikátory, které kontrolují teplotu, otáčky ventilátoru i hlučnost. Skříň je vybavena dvěma 12cm ventilátory, má čtyři 5,25" a sedm 3,5" pozic, přičemž k montáži nepotřebujete žádné nářadí. Pod krytkou je i standardně vybavený čelní panel.

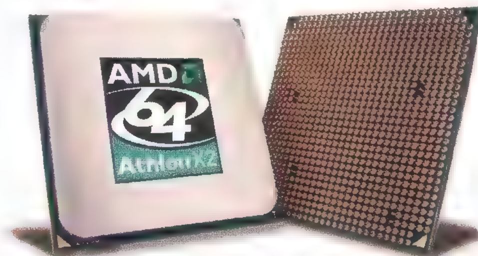
počítačová skříň Sunbeamtech Trio
cena nestanovena,
Doupě odhaduje 2 000 Kč
www.sunbeamtech.com



Se dvěma motory

Boj o první dvoujádrový procesor těsně vyhrál Intel. AMD se však nenechalo zahanbit, a tak už je na světě i Athlon 64 se dvěma jádry. Abychom však ocenili výhody paralelního zpracování, budeme si ještě muset počkat na odpovídající software, který dokáže nových schopností využít. Vzhledem k více než ročnímu čekání na podporu 64b zpracování to nejspíš bude trvat.

procesor AMD Athlon 64 4800+
cena 1001 $ (25 500 Kč)
www.amd.com



Na každý povrch

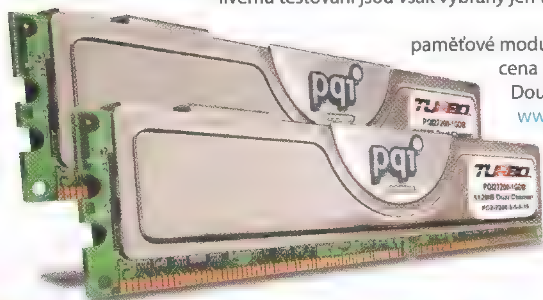
Laser se pomalu dostává i do počítačových myší levnějších výrobců, jak dokazuje Trust Wireless Laser Mouse MI-7200L. Zároveň se jedná o bezdrátový přístroj pracující na dvě tužkové baterie v dosahu až dvou metrů od vysílače.

myš Trust Wireless Laser Mouse MI-7200L
cena 60 € (1 820 Kč)
www.trust.com



Zařaďte turbo!

Společnost PQI je u nás vnímána spíše jako výrobce levných pamětí. Nyní však do řady modulů Turbomemory zařadila i paměť DDR2 certifikovanou pro frekvenci 900 MHz. Časování činí CL 5-5-5, napětí 2,0 V. Moduly jsou osazeny paměťovými čipy Elpida původně určenými pro 800 MHz, díky pečlivému testování jsou však vybrány jen ty, které snesou přetaktování.



paměťové moduly PQI PC272001GDB
cena nestanovena,
Doupě odhaduje 8 000 Kč
www.pqi.com

Pro skutečné zvukaře

Digitální věrnost – v dobrém slova smyslu – můžete čekat od zvukové produkce hudebního modulu Phase X24 FW. Je vybaven snad všemi analogovými i digitálními vstupy a výstupy včetně FireWire či portu pro elektrickou kytaru.

hudební systém TerraTec Phase X24 FW
cena 359 € (10 740
www.terratec.net

CENOVÁ HLÍDKA:



Redakce Doupěte představuje
hardwarové šílence a redakční kolegy z Computeru

Víte, kdo pro vás každý měsíc píše články ze světa počítačového hardware? Redakce Computeru. Nejlepší z nejlepších. Svědomitá a individualitami vyšperkovaná sbírka žroutů klávesnic, grafických karet, monitorů a procesorů. Využili jsme červnové číslo Doupěte ke skandálnímu odhalení této bájemi opředené redakce a vynesli na denní světlo informace, které se nikde jinde nedozvíte. Snad nám pánbůh odpustí.



Richard Sláma

- v letních měsících byste jej na ulici zřejmě označili za ukrajinského běžence
- dokáže spoustu zajímavých kousků při jízdě na kole, i když některé ho docela bolí
- když po něm něco chcete, musíte v den po odvozu časopisu – pár dní před ním je krajně nebezpečný
- dokáže případné chyby v Computeru ocenit milým seřváním nejlépe celé redakce



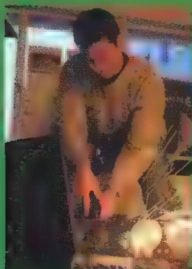
Pavel Nygrýn

- čtenáři i všemi kolegy důvěrně nazývaný chodicí encyklopedie
- není divu, že tedy šéfuje redakci Speciálů Computeru
- pokud někde o něčem diskutují minimálně dva členové redakce, jedním z nich je určitě Pavel
- neúnavný organizátor šílených akcí
- za všech situací ledový klid patrně odkoukal od svých spolubydlících – hadů Šprčka a Tygyše



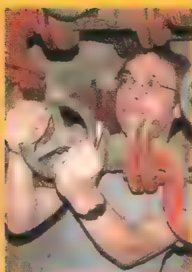
Martin Stanislav

- když se narodil, měl lyže na nohách, dnes alespoň jezdí do redakce na kole až z Liberce
- nemůže chybět v žádné internetové diskuzi
- posedlý digitální hračička – tváří se, že pracuje, když zkouší věcičky, které mají ostatní pro zábavu
- schizofrenní osobnost: půlka je ho v sekci Digitál, půlka ve Speciálech



Mirek Jahoda

- nemá rád jahody a žere grafické karty
- odhadovaný žebříček životních hodnot: Monika, grafické karty, grafické karty, grafické karty, posilovna (netestováno)
- při testu grafických karet nejprve určí výsledné pořadí a teprve pak doměří hodnoty, nemýlí se
- redakční rebel, nikoli založením, ale nikdo jiný to prostě nechce dělat
- zmínili jsme, že fakt rozumí grafickým kartám?



Tomáš Holčík

- zatímco my ostatní jsme teprve pronikali do tajů DOSu na školních XTčkách, Holda už o nich čile psal do časopisu
- i přes svou drobnou postavu dokáže o dvě hlavy většímu a třicet kilo těžšímu číšníkovi důrazně vysvětlit rozpor mezi informací v jídelním lístku a tím, co má na talíři
- jediná indicie, která svědčí o tom, že není kyborg, je obrázek jeho ženy a dětí na pracovním stole



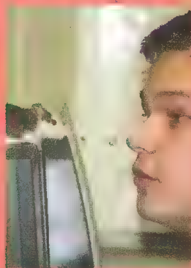
Vincent Belej

- nejsvědomitější editor pod sluncem – s neuvěřitelnou trpělivostí (člověk stavějící 20. patro domečku z karet je proti němu cholerik) se nám snaží vštípit, jak máme psát a proč tak máme psát
- každého čtvrt roku navíc připravuje Speciál Domácí kino o audio/video technice a filmech
- zvládne vidět pět filmů za den



Ivan Lukáš

- optimista považující drtivou většinu věcí za exkluzivní
- chodící databáze mobilních telefonů a souvisejících technologií
- věčný hračička neustále obtěžující florbalovou hokejkou
- potenciálně nejlepší právník světa
- vášnivý milovník čínských nudlí



Radek Bábíček

- vrchní velitel našich testů
- pravidelně kolem 11. hodiny začíná po redakci rozhlašovat: „Chlapi, co hlad?" a vyzývá všechny na chutný oběd. Když je některý den pryč, držíme půst
- na stole si uklízí jen v případě, že už si nemá kam položit nohy
- jeho oblíbenou činností je krácení Mirkových článků o grafikách



Michal Doležel

- je to chlapec neposeda, chvíli skáče na balónu, chvíli dřímá na židli
- když zrovna nepracuje, je považován za hippíka
- po návratu do reality připravuje sekci Internet, takže se může v práci dívat na weby s erotikou
- nikdo neví proč, ale prý ho z práce na Computeru nejvíce baví sekce... Internet
- jako správný vegetarián sní vepřo knedlo zelo včetně zelí



Petr Svoboda

- stejně jako ostatní redaktoři Speciálů Computeru by se rád holil, ale když ono na to prostě není kdy ...
- díky strategii „tomu nerozumím, udělej to za mě" dokáže v lidech vyvolat pocit, že vykonali dobrý skutek
- vypravěč neobyčejně poutavých příběhů, které začínají dějem vzdáleným stovky let i kilometrů a končí kratičkou pointou

Už víte, kdo jsou. Možná vypadají šíleně, ale jedno víme jistě: Svou práci zvládají na jedničku a obliba a dopisy čtenářů to dokazují.

computer

Adrenalin všech 3D her – díl I.

Seznamte se s moderními technologiemi dneška

Moderní PC hry nabízí širokou škálu různých voleb nastavení grafických detailů a není vůbec jednoduché najít ideální kompromis mezi kvalitou obrazu a plynulostí. Na hráče se valí pojmy jako anti-aliasing, bump-mapping a další, přitom málokdo ví, co vlastně znamenají a zda vůbec mohou pomoci v dosažení ideálního stavu graficky kvalitní a přitom plynulé zábavy. Právě proto vznikl tento seriál, který vám představí jednotlivé technologie, které hýbou nejnovějšími hrami. Samozřejmě vám v něm také poradíme, jak s nimi ve spolupráci se svou grafickou kartou naložit.

Anti-aliasing

Alias vzniká při podvzorkování spojité funkce pod Nyquistův limit a projevuje se jako nová nízkofrekvenční informace (šum), která původně v signálu nebyla. Ve světě grafických 3D aplikací se alias nejčastěji projevuje na hranách objektů jako známé „zuby" a na texturách jako chaotické zobrazení barevných bodů (vzpomeňte na vzdálené kachličkované podlahy ve starších hrách). Řešení v podobě použití vysokého rozlišení je příliš drahé, a tak se používají metody pro odstranění aliasu – **anti-aliasing**. Anti-aliasing je jedním z nejskloňovanějších pojmů v souvislosti s moderními grafickými kartami a bez něj nemá žádný nový čip šanci prorazit.

Jak to funguje

Techniky anti-aliasingu mohou být rozděleny do několika kategorií. **Over-sampling** zahrnuje vykreslení obrazu ve vysokém rozlišení, následné filtrování a zmenšení na požadovanou velikost displeje. Například obrázek zobrazený v rozlišení 1 024 × 768 se zapnutým 4× over-samplingem se vykreslí nejprve v rozlišení 2 048 × 1 536 a poté se před odesláním na monitor zase zmenší na 1 024 × 768. Tato metoda ústí v rozložení s pevným vzorcem, které vypadá jako uspořádaná mřížka (ordered grid).

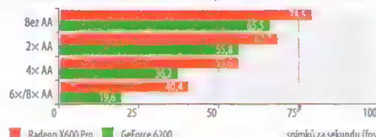
Lepší metodou je **super-sampling (SSAA)**. Nejprve se vykreslí několik kopií obrazu ve svém plném rozlišení, následně jsou tyto obrazy každý jinak posunuty nebo roztřeseny (jittered) pixely ze svých míst ve středech mřížky. Tyto kopie jsou následně smíchány (blended) k vytvoření výsledného obrázku. Super-sampling nabízí větší kontrolu nad rozmístěním vzorků, a poskytuje tak vynikající kvalitu obrazu. Avšak stále vyžaduje vykreslení několikanásobně více pixelů, než kolik jich ve finálním obrázku uživatel vidí.

Další forma anti-aliasingu, známá jako **multi-sampling (MSAA)**, byla navržena tak, aby přinesla stejnou kvalitu jako SSAA, ale s mnohem lepším výkonem. Jestliže super-sampling pomocí vzorků rozloží barvy pixelů na několik lokací, multi-sampling místo toho vzorkuje Z-buffer nebo buffer hloubky v každém místě, aby dokázal určit, jak moc je aktuální bod překryt právě vykreslovaným polygonem. Jestliže je pixel pouze částečně zakryt polygonem, jeho barva se vypočítá jako vážené smíchání barvy trojúhelníku a barvy pozadí. Protože multi-sampling nepoužívá vykreslování několika kopií výsledného obrazu, je rychlejší než super-sampling.

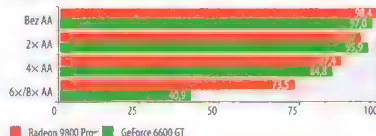
Poslední novinku na tomto poli uvedla společnost ATI a nazvala ji **temporal anti-aliasing**. Technika používá programovatelnost rozmístění vzorků a pracuje na principu střídání dvou předdefinovaných vzorů s rozmístěním subpixelů v každém snímku. To zajistí mírnou nestálost barev ve vyhlazovaných hranách. Při menší rychlosti vykreslování je tento jev sice viditelný, ale jakmile počet snímků za sekundu dosáhne obnovovací frekvence displeje, zkombinují se oba vzory v jediný výsledek a vznikne kvalitní obraz. Výsledný efekt pak působí, jako by se použil dvojnásobek subpixelů pro každý pixel bez negativního dopadu ve formě snížení výkonu.

VLIV NA VÝKON

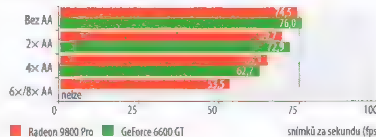
Unreal Tournament 2004, 1 024 × 768 × 32



Unreal Tournament 2004, 1 280 × 1 024 × 32



Serious Sam SE, 1 600 × 1 200 × 32



Mirek Jahoda, stálý spolupracovník Doupěte
Vrchní železář s diagnózou rakovina 3DMarku

CO TO DĚLÁ

Ilustrační obrázky jsou ze hry Doom 3 z jedné z mála venkovních lokací na Marsu. Na grafické kartě ATI Radeon 9800 Pro byl postupně zapínán vyšší stupeň anti-aliasingu. ATI používá vlastní variantu metody multi-sampling, tzv. sparsed MSAA. Ta využívá programovatelnosti rozložení vzorků a v režimech 2× a 4× vzorky umístí na pomyslné diagonální osy pixelu (tedy do tzv. pootočené mřížky – rotated grid). V nejdokonalejším režimu 6× pak ATI vzorky rozloží mírně nepravidelně na základě studií lidského vnímání. Všimněte si především hran můstku a tyče vlevo od vysoké věže.



DOUPĚ DODÁVÁ: Moderní grafické karty Radeon a GeForce používají s malými obměnami rychlou metodu multi-sampling. I karty střední třídy (GeForce 6600 a Radeon X700) tento typ anti-aliasingu 4× v rozlišení 1 024 × 768 zvládnou. Výkon klesá s vyšším rozlišením, kde už nestačí propustnost 128bit sběrnice „mid range" karet. Starší karty (GeForce 2, Radeon 9200 a 8500) používaly pomalejší metodu super-sampling. Ta sice zlepšuje i vzhled textur, ale daní je krutý dopad na výkon.

S tímto režimem se setkáte ještě i u GeForce 6, kde režim FSAA 8× kombinuje 4× multi-sampling a 2× super-sampling a výsledkem je velmi dokonalé vyhlazení hran i odstranění aliasu textur. Tento režim si ale zpravidla můžete dovolit jen někde, a to pouze s nejrychlejšími modely řady GeForce 6800. Naproti tomu ATI nabízí svůj multi-sampling v režimech 2×, 4× a 6×, přičemž režim 6× je asi nejdokonalejším vyhlazením pouze hran v současnosti (z použitelně rychlých). ATI přitom využívá programovatelnost vzorků a ty na základě zkušeností rozmisťuje tak, aby lidský mozek vnímal alias co nejméně. Další zajímavé přístupy mají (nebo měly) společnosti Matrox, 3Dlabs a 3Dfx, s jejich kartami se už ale dnešní hráči těžko setkají.

Filtrování textur

Aby se minimalizoval alias (projevující se u textur jako „zubaté" přechody nebo hrubé bloky pixelů stejné barvy), používá se vzorkování textur (texture sampling). Existuje několik metod vzorkování textury (od nejjednodušší po nejpropracovanější): point sampling, MIP-mapping, bilineární filtrování, trilineární filtrování a anizotropní filtrování.

Jak to funguje

Point sampling je opravdu jednoduchou metodou, kterou se řeší například problémy, jak nanést texturu 64 × 64 tx (texel je pixel textury) na polygon o velikosti 200 × 200 px nebo naopak, pouhým zaokrouhlováním hodnot.

Vylepšením této metody bylo **bilineární filtrování**, které všem učarovalo při uvedení 3Dfx Voodoo. To v podstatě nedělalo nic jiného, než že barvu spočítalo jako průměr ze čtyř sousedních pixelů. Metoda sice poskytovala dobré výsledky u blízko umístěných objektů a snadno se realizovala v hardwaru, ale vzhled vzdálenějších objektů, či spíše nanesených textur, trpěl značnými nepřesnostmi a nežádoucími jevy.

Problémy nastaly také při častém zvětšování a zmenšování objektů, a tak přišla metoda **MIP-mapping**. Princip byl (opět) jednoduchý: předem se vypočítala textura v různých rozlišeních a uložila se do jednoho obrazu děleného na stále menší a menší velikosti textur.

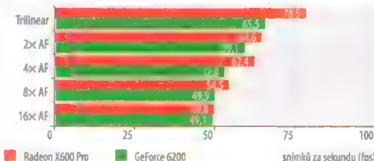
S MIP-mappingem zmizelo mnoho problémů, ale vznikl nový – MIP-banding, tedy patrné přechody mezi jednotlivými mipmapami. Tento problém se vyřešil **trilineárním filtrováním**, který na obě sousední mipmapy aplikuje bilineární filtrování a na oba výsledky se použije ještě lineární filtrace. Barva pixelu se tak určuje z osmi texelů, což je oproti bilineárnímu filtrování dvojnásobek. Výsledky ale opravdu stojí za to, hlavně už před vámi na virtuálních podlahách a stěnách neputují hrubé přechody mezi bližšími a vzdálenějšími mipmapami.

Trilineární filtrování by bylo perfektní, kdyby se v 3D nepoužívala perspektiva a jiné než pravé úhly. Všechny metody od point samplingu až po trilineární filtrování jsou totiž izotropní – mají stejné vlastnosti ve všech směrech v prostoru. Detaily perspektivně zobrazeného prostoru se tak se vzdáleností ztrácejí. Je potřeba použít **anizotropní filtrování**, tedy adaptivní metodu. I když se provedení anizotropního filtru u výrobců hardwaru liší, přesto platí, že filtr 4:1 (4-tap) použije k výpočtu 16 texelů, 8:1 (8-tap) 32 texelů atd. Dá se používat v kombinaci s bilineární i trilineární filtrací, přičemž platí, že anizotropní bilineární filtrování je lepší než (izotropní) trilineární, a nejlepší je samozřejmě anizotropní trilineární.

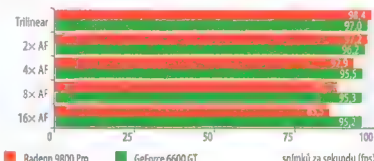
VLIV NA VÝKON

Vliv anizotropního filtrování

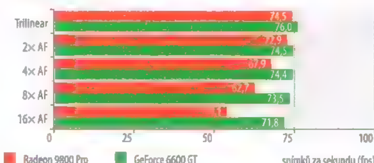
Unreal Tournament 2004, 1 024 × 768 × 32



Unreal Tournament 2004, 1 280 × 1 024 × 32



Serious Sam SE, 1 600 × 1 200 × 32



CO TO DĚLÁ

[illegible] V ovladačích byla kvalita textur i mipmap nastavena na nejvyšší hodnoty. Na prvních dvou obrázcích z Half-Life 2 srovnejte především nerovnou zem [illegible] anizotropní zajistí kvalitu vzdálenějších textur.



bilineární filtrování | 4× anizotropní filtrování | point-sampling | bilineární filtrování | trilineární filtrování | 16× anizotropní filtrování

DOUPĚ DODÁVÁ: Možnost zapínání se bude lišit podle schopností vaší grafické karty. U většiny moderních karet (Radeon 9500 a vyšše, GeForce FX a vyšše) bývá ještě 4× anizotropní filtrování v rozumných rozlišeních takřka zdarma (tedy s minimálním dopadem na výkon), což je umožněno jednak adaptivními algoritmy a jednak úhlovými a dalšími optimalizacemi. Některé jsou na úkor kvality, i když GeForce 6 si s Radeony 9500 a novějšími příliš nezadá. Poslední opravdu kvalitní anizotropní filtrování předvádí série GeForce FX, ale za něj přece jen trochu více platíte výkonem a navíc je maximem jen režim 8×.

Úplně jiné to je se staršími kartami. U GeForce 3 a 4 už anizotropní filtrování docela „bolelo" a u GeForce 2, 2 MX a 4 MX je velmi pomalé a navíc je podporován jen režim 2×. Naopak Radeony (od Radeonu 256 až po Radeon 9200) mají anizotropní filtrování velmi rychlé, ale zároveň velmi nekvalitní. Používají totiž kombinaci anizotropní + bilineární filtrování a výsledkem je viditelný přechod mezi mipmapami, který vás navíc může rušit tím, že se po podlaze či stěně vlastně pohybuje s vámi.

Výměna a taktování procesoru

Ačkoli grafický akcelerátor přebral postupně od procesoru i většinu úloh týkajících se zpracování geometrie scény, stále jsou výpočty fyziky, přidělování prostředků a částečně i práce s texturami hodně ovlivněny právě procesorem a propustností paměťového subsystému.

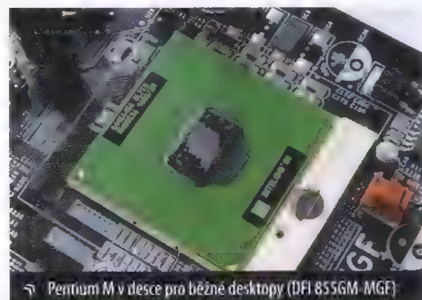
Jak to funguje

Máte-li alespoň DirectX 8 grafickou kartu, pak je procesor ve hrách opravdu vytížen hlavně výpočtem fyzikálního engine (physics detail), interakcí mezi postavami a prostředím a případně ještě zvukem. Dost důležitá je přitom podpora instrukčních sad, hodně her využívá alespoň instrukce SSE2 (Intel Pentium 4, Athlon 64...). Výjimkou jsou hry, které jsou přímo navrženy pro podporu HyperThreadingu (Krass engine ve hrách Aquanox 2 a SpellForce). Už ale existuje několik her (Unreal Tournament 2004, Chronicles of Riddick), které jsou připraveny na 64b Windows (a procesory).

Naopak propustnost paměťového subsystému (kterou procesor také ovlivňuje) může významně změnit plynulost starších her (typicky Quake III engine) anebo her s velkými texturami. Textury, které se nevejdou do rychlé lokální paměti grafické karty, jsou ukládány přímo v operační paměti počítače. Proto se v BIOSu základní desky setkáte s položkou AGP Aperture Size. Pomocí funkce nazývané DIME (DIrect Memory Execute), uvedené už s rozhraním AGP, mohou být data (textury) zpracována grafickým akcelerátorem přímo v operační paměti, aniž by bylo nutné je přenášet nejprve do lokální paměti karty. Protože operační paměť je však stránkována, zatímco grafická karta pracuje se souvislými bloky, integrují v sobě všechny čipové sady s AGP zároveň i obvod GART (Graphics Array Remaping Table). Ten pracuje na podobném principu jako stránkovací jednotka procesoru a zjednodušeně řečeno provádí přemapování adres tak, aby se paměť pro grafický čip jevila jako souvislá.



Příště si budete moci přečíst o jednotlivých verzích DirectX, OpenGL a o pixel (fragment) a vertex shaderech.


Pentium M v desce pro běžné desktopy (DFI 855GM-MGF)



VLIV NA VÝKON

Vliv taktování procesoru Athlon XP 2800+ na výkon

Unreal Tournament 2004, 1 280 × 1 024 × 32

	Radeon 9800 Pro	GeForce 6600 GT
2 200 MHz (11× 200, DDR400)	109,3	108,5
2 083 MHz (12,5× 166, DDR333)	[illegible]	97,2
1 833 MHz (11× 166, DDR333)	[illegible]	[illegible]
1 583 MHz (9,5× 166, DDR333)	[illegible]	83,3
1 333 MHz (10× 133, DDR266)	[illegible]	68,9

snímků za sekundu (fps)

Serious Sam SE, 1 600 × 1 200 × 32, 4× AA, 8× AF

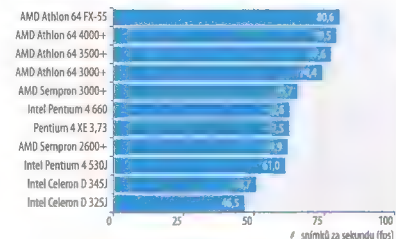
	Radeon 9800 Pro	GeForce 6600 GT
2 200 MHz (11× 200, DDR400)	82,7	84,8
2 083 MHz (12,5× 166, DDR333)	[illegible]	76,8
1 833 MHz (11× 166, DDR333)	[illegible]	69,6
1 583 MHz (9,5× 166, DDR333)	[illegible]	62,6
1 333 MHz (10× 133, DDR266)	[illegible]	49,4

snímků za sekundu (fps)

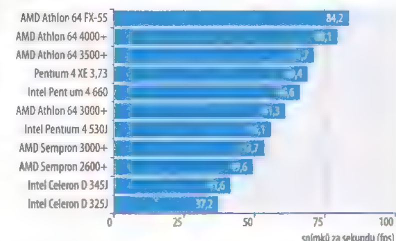
VLIV NA VÝKON

Závislost grafického výkonu na použitém procesoru

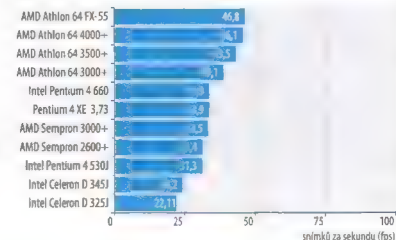
GeForce 6600 GT, Doom 3, 1 024 × 768 × 32



GeForce 6600 GT, Far Cry, 1 024 × 768 × 32



GeForce 6600 GT, Half-Life 2, 1 024 × 768 × 32, 4× AA, 8× AF



DOUPĚ DODÁVÁ: Procesor už zdaleka není tak limitujícím faktorem, jako tomu bylo dříve. Přesto stále ovlivňuje herní výkon. Pokud hledáte ideální poměr cena/výkon, je nejlepší volbou Athlon 64 nebo procesor z něj odvozený. Škoda, že Intel oficiálně nepodporuje Pentium M pro desktopy, protože tento procesor je při podobné frekvenci s Athlony 64 plně srovnatelný a také velmi rychlý.

inzerce »

GAME EXPRES
http://www.gameexpres.cz

OBJEDNEJ IHNED UŠETŘI 300 KČ A DOSTANEŠ HRU ZDARMA

OBJEDNÁVEJTE na www.GameExpres.cz
OBJEDNÁVEJTE TELEFONICKY:
CZ: 724 60 45 10, 605 44 66 66 SK: 0902 49 29 39
OSOBNÍ ODBĚR (po tel. objednání)
Expres Stores s.r.o., Opatovická 4, 110 00, Praha 1
Expres Stores SK s.r.o., Vyšná 9, 821 00, Bratislava

Každý, kdo si objedná tuto hru na www.GameExpres.cz ušetří 300Kč oproti doporučené ceně a navíc od nás dostane ZDARMA akční hru Blood Omen 2

~~1599 Kč~~ 1299 Kč

OBJEDNÁVEJTE PŘES SMS:
Pošlete SMS ve tvaru PC GTA:SA, jméno příjmení, ulice a číslo popisné, město, psč na tel.: CZ: 605 44 66 66 nebo SK: 0902 49 29 39



DUEL: Radeon X800 vs. GeForce 6800

PowerColor Radeon X800 Bravo

Kdyby společnost PowerColor kartu se skvělým potenciálem neprodávala s nízkým výrobním taktem 390/700 MHz, jistě by model Radeon X800 Bravo patřil mezi trháky v poměru cena/výkon. Přestože se výrobce i na obalu chlubí 1,6ns pamětmi, které teoreticky mohou pracovat až na 1 200 MHz efektivně, museli jsme provést benchmarky pouze na zmíněné nominální frekvenci. Výrobce totiž nedodává ani žádný nástroj, který by kartu bezpečně a v rámci záruky přetaktoval. Rezerva byla přitom skutečně velká – dosažených 448/1 128 MHz to jen potvrzuje.

Ale i tak poměrně nízko taktovaný Radeon X800 s dvanácti pixelovými pipeline a 256b paměťovou sběrnicí ukázal, že patří k výkonnostnímu nadprůměru. Navíc PowerColor obdařil kartu HDTV výstupem, videovstupem, celým balíkem softwaru firmy Cyberlink a pěknou plnou hrou Hitman: Contracts. Kvalitní chladič, který kartu uchladí, i když je zregulován na nižší otáčky, dobrý dojem jen podtrhuje.

Asus GeForce 6800 PCIe

Čip NV41, použitý v kartách GeForce 6800 a 6800 LE pro sběrnici PCI Express, už není takovým lákadlem pro všechny, kdo rádi zvyšují výkon svého počítače. Běží sice na vyšším taktu, ale je vyroben přímo s dvanácti pixelovými a pěti vertexovými pipeline, a tak už není možné žádné odemykání vypnutých pipeline jako u NV40 pro AGP. Oproti své sestře pro starší sběrnice má GeForce 6800 PCIe také nižší takt pamětí – DDR moduly Hynix 2,8 ns běží s velkou rezervou na 600 MHz efektivně. Přetaktování se tak přímo nabízí – tento kus stabilně běžel na frekvenci 416/734 MHz, a protože čipy NV40, NV41 a NV45 jsou vděčné za každý MHz, je nárůst výkonu velmi užitečný.

Karta bohužel trpí několika neduhy, které Asus u svých karet delší dobu opomíjí. Pěkně vypadající chladič rozhodně nepatří do kategorie tichých a alespoň nějaké kabely k videovýstupu by opravdu neškodily. Velkým záporem je i oproti konkurenci vysoká cena, která není ničím zvláštním opodstatněna.

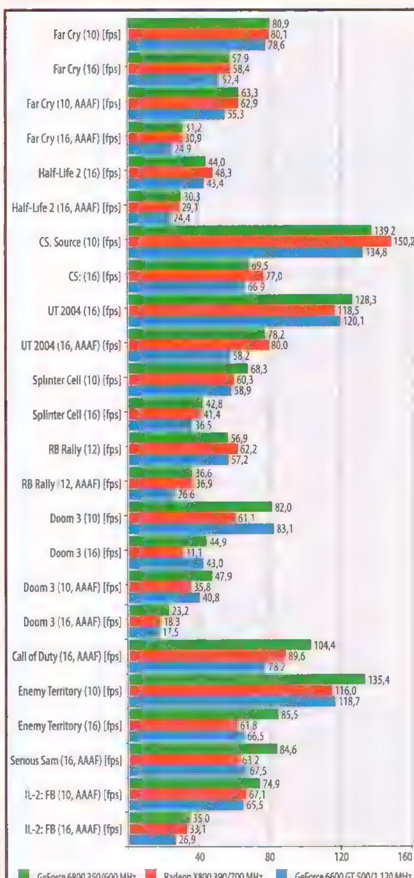
	PowerColor Radeon X800	Asus GeForce 6800 PCIe
grafický čip	R430	NV41
název	ATI Radeon X800	nVidia GeForce 6800
výrobní proces	0,11 µm (TSMC)	0,13 µm (IBM)
počet tranzistorů	160 milionů	190 milionů
použité paměti	1,6 ns Samsung BGA	2,8 ns Hynix BGA
velikost a typ paměti	256 MB DDR3	256 MB DDR
takt čipu	390 MHz	350 MHz
takt pamětí	351 MHz (702 DDR)	300 MHz (600 DDR)
počet vertexových pipeline	6	5
počet pixelových pipeline	12	12
texturovacích jednotek na pipeline	1	1
šířka paměťové sběrnice	256 b	256 b
teoretický fill-rate (multi-texturing)	4 680 Mtx/s	3 900 Mtx/s
teoretická propustnost pamětí	22,6 GB/s	19,2 GB/s
rychlost transformací [trojúhelníků/s]	585 milionů	437 milionů
sběrnice	PEG ×16	PEG ×16
vertex shader	2.0b	3.0
pixel shader	2.0b	3.0
anti-aliasing	2× 4× 6× Sparse MSAA, 4× 8× 12× Temporal AA	2× 4× RG MSAA, 8× OG SSAA (2×) + OG MSAA (4×), Quincunx
anizotropní filtrování	maximálně 16:1, trilineární + anizotropní	maximálně 16:1, trilineární + anizotropní
integrované RAMDAC	2× 400 MHz, 10b	2× 400 MHz, 12b
výstupy pro monitory	2× DVI-I	D-Sub, DVI-I
videovýstup (čip, konektor)	integrovaný, HDTV	integrovaný, S-Video
videovstup (čip)	Rage Theatre	–
kabely, redukce a další příslušenství	2× D-Sub do DVI adaptér, VIVO splitter, S-Video-komponentní, S-Video kabel, cinch-cinch kabel	D-Sub do DVI adaptér, S-Video-cinch kabel
software	Cyberlink PowerDirector SE+, MediaShow SE, PowerDVD, PowerProducer DVD, Power2Go	nástroje Asus, Asus DVD XP 5.0, Cyberlink PowerDirector 3DE a MediaShow SE 2.0
plná hra	Hitman: Contracts	Joint Operations
záruka (roky)	2	3
cena vč. DPH (Kč)	8 431	10 144
distributor	AAC Czech (www.aac-czech.cz)	Levi International (www.levi.cz)

VERDIKT:

[illegible] Radeon X800 Bravo. Výkonnost [illegible] hrách často dražší GeForce [illegible] všech těchto ohledech ztrácí [illegible] seženete 16pipelinový Radeon X800 XL. I PowerColor prodává [illegible]

testovací sestava

procesor	AMD Athlon 64 4000+, 2,4 GHz, 1 MB L2 cache
základní deska	Gigabyte K8NXP-SLI (nVidia nForce4 SLI)
paměť	2× 512 MB Mushkin DDR400 2-2-2-5-1T



Legenda: 10 … 1 024 × 768, 12 … 1 280 × 1 024, 16 … 1 600 × 1 200, AA .. 4× anti-aliasing, AF … 8× anizotropní filtrování

Mirek Jahoda, stálý spolupracovník Doupěte
Vrchní železář s diagnózou rakovina 3DMarku

Loading

Nahráváme budoucím konzolovým hitům

Martin Zavřel, vedoucí konzolové sekce
Milovník her se silným příběhem a všeho japonského



Genji: The Legend Begins



O tuto hru byste se měli zajímat už jen proto, že jde o první titul nově vzniklého vývojářského studia Game Republic, založeného Yoshiki Okamotem, tvůrcem Devil May Cry, Resident Evil nebo Street Fighter II. Genji bude tradiční 3rd person akce založená na reálné japonské legendě o statečném samurajovi a jeho spolubojovníkovi, upovídaném mnichovi. Budete bojovat proti tyranskému vojevůdci, což je ostatně pro tento druh příběhů typické. Mezi nejzajímavější novinky z tiskové zprávy patří silná inspirace filmy Tygr a drak nebo Klan létajících dýk (prostředí, poetika příběhu a jeho podání), za zmínku stojí také vysoce věrohodné zachycení pohybů pomocí nejmodernější motion capture technologie a skutečného šermířského mistra. Chybět nebude ani bullet time.



Žánr: Akce
Výrobce: Game Republic
Vydavatel: Sony
Homepage: www.gamerepublic.jp
Platforma: PS2
Datum vydání: 2005

Possession



[illegible]



Spartan: Total Warrior



[illegible]

Stříbrná PS Two



Sony během května uvedla na evropský trh stříbrnou mutaci zmenšené verze konzole PlayStation 2. Balení obsahuje černý dálkový ovladač DVD přehrávače a k dostání je také stříbrný vertikální podstavec. V souvislosti s tímto designem opět vyvstaly otázky ohledně vzhledu PS3, za sebe tedy tipuji světlé provedení, které je mnohem bližší modernímu pojetí hi-tech elektroniky. Nicméně vzhledem k tomu, že tyto řádky čtete již po uzávěrce a také po výstavě E3, nejspíš už moc dobře víte, jak PS3 vypadá.

Výrobce: Sony
Vydavatel: Sony
Homepage: www.playstation2.cz
Platforma: PS2
Datum vydání: Na trhu

VELKÁ FANTASTICKÁ SOUTĚŽ!

CD PŘÍLOHA

www.pevnost.cz

17 FANTASTICKÝCH PLAKÁTŮ

pevnost Speciál

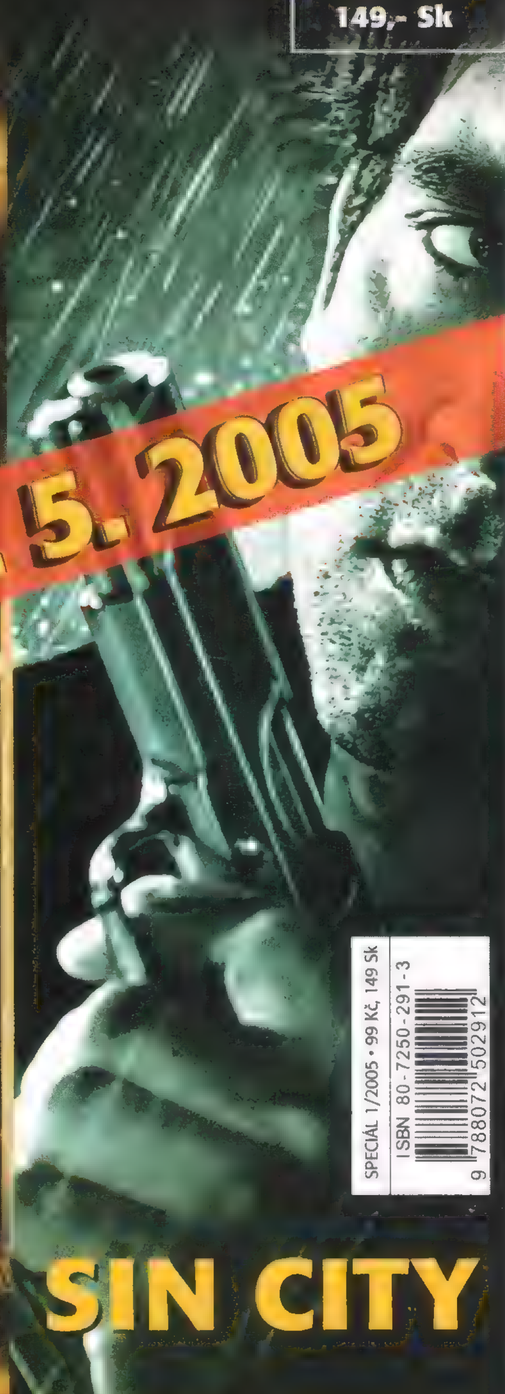
PLAKÁTOVÝ MAGAZÍN PLNÝ FANTAZIE

99,- Kč
149,- Sk

V PRODEJI OD 13. 5. 2005









Fahrenheit

Někdy někoho zabijete, ani nevíte jak

Žánr Akční adventura **Výrobce** Quantic Dreams **Vydavatel** Atari **Homepage** www.fahrenheitgame.com **Platforma** PS2, PC **Datum vydání** Vánoce 2005

Matka nosí dítě devět měsíců, vývojáři mají ve zvyku „přenášet" a svá dítka vypouštět do světa až po několika letech. Důkazem jsou i francouzští Quantic Dreams, na jejichž Fahrenheit se všichni těšíme, přestože datum vydání již bylo několikrát odloženo, koncept od základů překopán a dokonce se objevily zvěsti, že byl vývoj úplně pozastaven… Proč tedy stále tolik nadějí?

Na jednoduchou otázku, jednoduchá odpověď: Fahrenheit přichází s prvky, s nimiž jsme v rámci herního průmyslu neměli čest. Konkrétně jde o kombinaci zdánlivě nesourodých žánrů a emotivní herní prožitek, ne nepodobný filmovému. Temná atmosféra sněhem pokrytého New Yorku si nás podmanila již nyní, i když víme, že do NY nepůjdeme zrovna sáňkovat.

Namísto toho v kůži Lucase Kanea dostaneme úkol těžšího kalibru – zachránit svět. Zní to jako otřepané klišé, autoři však nelichotivou zápletku zabalí do mnohem zajímavějšího župánku; sami budete ztělesněním zla. Naštěstí ve vás ale zbyl ještě kousíček vašeho dobrého „já", na jehož popud se budete snažit zkázu světa zastavit.

Hmm, tady se něco stalo…

Nic jednoduchého vás ale nečeká. Zlo zastupuje záhadný virus, jenž se projevuje prostřednictvím rituálních vražd, které infikovaní vykonávají na náhodných obětech. Budete muset počítat s tím, že nepřáteli mohou být všichni a vlastně nikdo, věřit nemůžete nikomu – ani sobě. Lucas totiž také patří mezi nakažené a své „poprvé" si odbyl při večeři v restauraci. Místo s jídlem si pohrával s nožem a aniž by věděl jak, probudil se s vyrytými znaky na paži, mrtvolou v ruce a obklopen krví. Nic si samozřejmě nepamatoval. Podobné je to u všech nakažených a vaším úkolem nebude nic jiného, než přijít celé záhadě na kloub.

V hlavních rolích se kromě bankéře Kanea objeví i několik dalších postav. Vyzkoušíme si roli detektivky, hrdinovy exmanželky či kněze. Hloubka, s níž jsou nám prozatím jednotlivé postavy představovány a důraz, který je kladen na každičký detail, se přitom může směle měřit s nejlepšími filmovými scénáři.



JAK SE TĚŠÍME:

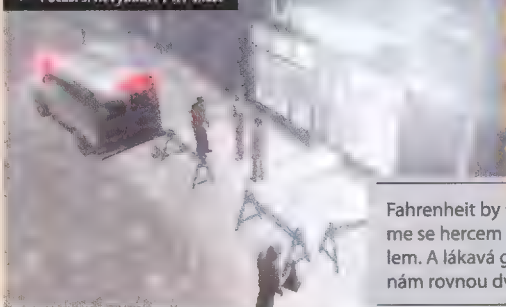
Martin Demiger, stálý spolupracovník Doupěte
Milovník strategií a všeho, co nikoho jiného nebaví

Vyřešit sérii rituálních vražd nebude jednoduché, zvláště když vrahem je i hlavní hrdina

Vizuální stránka nevypadá o nic méně lákavěji; interně vyvíjený grafický engine zvládá všechny moderní vymoženosti – stejně jako s charaktery si autoři i zde vyhráli s každým detailem, nebude tedy problém rozeznávat jednotlivé sněhové vločky. Nezaostává ani audio stránka. Zvuky blížící se realitě jsou již samozřejmostí, vynikat by ale měl soundtrack, na němž se přislíbil podílet mimo jiné i David Bowie. Ať už to vezmeme z jakékoliv stránky, jedním si můžeme být dopředu jistí – Fahrenheit rozhodně nebude obyčejnou hrou.

FAHRENHEIT KONTRA INDIGO PROPHECY

Původním vydavatelem měla být společnost VU Games, ta se však po četných neshodách rozešla s vývojáři ve zlém a přenechala smlouvu Atari. S příchodem nového vydavatele přišel i zmatek v podobně nového jména. Jedni považovali za platný název původní Fahrenheit, druzí zase později zveřejněné Indigo Prophecy. Ve světle nových informací již víme, že původní název bude nadále platný pro evropský kontinent, s Indigo Prophecy se setkají pouze Američané.



Počasí si nevybírá, i v NY sněží

TĚŠÍME SE:

- Filmový příběh
- Filmová atmosféra
- Dlouhá hrací doba
- Hvězdný soundtrack

BOJÍME SE:

- Dalšího posunutí data vydání
- Jak to celé dopadne

Fahrenheit by měl být jako velký interaktivní film. Staneme se hercem v hlavní roli, nikoliv pouhým pozorovatelem. A lákavá grafika a hudba z říše hvězd k tomu? Dejte nám rovnou dvojitou porci!

Scarface

Žánr Akce **Výrobce** Radical Entertainment **Vydavatel** VU Games **Distribuce v ČR** Není známo **Homepage** www.scarfacegame.com/us **Platforma** PS2, Xbox **Datum vydání** Listopad 2005

Nepřátelé, třeste se! Tony Montana se vrací, aby vyrovnal staré účty

Bohumil Pražský, stálý spolupracovník Doupěte
Milovník japonských her, řeckého flegmatismu a české kuchyně

Fanoušci dnes již kultovního filmu Scarface (Zjizvená tvář) mohou oslavovat – kanadští Radical Ent. společně s VU Games oprášili dvacet dva let starý krvák režiséra Briana DePalmy s Al Pacinem v hlavní roli a pracují na jeho volném pokračování v podobě gangsterské third-person akce. V posledním kvartálu tohoto roku se tak na našich obrazovkách a monitorech opět setkáme s kokainovým bossem a dokonalým antihrdinou Tony Montanou, jehož životním krédem jsou peníze, sláva a moc.

Hra začíná volným navázáním na vrcholnou závěrečnou scénu filmu, v níž je Tony ukryt v pracovně své rezidence, kterou mezitím plundrují armády nepřátel vyslaných jeho úhlavním nepřítelem a narkobaronem, Alejandrem Sosou. Na rozdíl od filmu však přežívá a vydává se nekompromisně cestou pomsty. Tony vyráží v tradiční havajské košili do ulic Miami pomstít smrt svých blízkých, dobýt zpět své drogové impérium a krok za krokem znovu vystavět ztracenou pověst Montany. Pověst sama o sobě bude hnací silou na pozadí celé hry. Jak budete procházet jednotlivými misemi, posilovat své impérium a hromadit majetek, vaše pověst poroste, což bude mít za následek otevření nových lokací a dovolí vám ještě pevněji sevřít miamské podsvětí.

Tony vyráží do ulic Miami pomstít smrt svých blízkých a dobýt zpět své drogové impérium

Prostředky na znovuobnovení své ztracené zločinecké říše budete získávat všemi možnými způsoby – především skrze zásilky jistého bílého prášku mezi Miami a Karibikem. Život vám budou komplikovat nejen nepřátelé brousící si zuby na vaše zboží, ale i protidrogová DEA, takže o konfrontace určitě nebude nouze. Kromě přestřelek, pašování drog, honiček na zemi a ve vzduchu se dočkáte i likvidace konkurenčních drogových bossů v podobě bratří Diazů a Gaspara Gomeze, kteří konečně dostanou (alespoň ve hře) svoji tvář. Podíváte se i do klubu Babylon, autosalónu Lopez Motors a v samotném závěru hry se zastavíte na skok v Bolívii „vyříkat" si to se samotným Sosou.

Parafrázovanou narážkou, že Tony Montana „nikdy nezabil nikoho, kdo si to nezasloužil" se tvůrci hry pokusili navodit zdání určitého morálního limitu. Proto zapomeňte na masakrování nevinných spoluobčanů v podobě GTA. Když vytáhnete zbraně na veřejném místě, nevinní kolemjdoucí se skrčí a ve strachu utečou, zatímco opravdoví nepřátelé vytasí zbraně a připraví se na boj. Pokud se pokusíte zastřelit nevinného člověka, Tony to hlasitě zváží a své zbraně schová.

Scarface zcela jistě potěší nejen skalní příznivce stejnojmenného filmu, ale na své si přijdou určitě i milovníci third-person akcí, jimž tento projekt přinese příjemné osvěžení ve stylu GTA. Rozlehlost území, množství zbraní a dopravních prostředků, do detailu zpracované exteriéry a interiéry slunné Floridy a Karibských ostrovů, ale hlavně hutný příběh z pera scénáristy Davida McKenna jsou předzvěstí jedné z nejslibněji vypadajících third-person akcí na obzoru PS2 a Xboxu vůbec.

Toulky s bazukou po Karibských ostrovech

První hratelný okamžik

JAK SE TĚŠÍME:

FILMOVÁ PŘEDLOHA



Téměř tříhodinový gangsterský epos Scarface (Zjizvená tvář) z pera Olivera Stonea natočil v roce 1983 režisér Brian DePalma podle stejnojmenné filmové klasiky z roku 1932. Do hlavní role Tonyho Montany obsadil skvělého Al Pacina, kterému role sedla jak ušitá na míru a jemuž se (hlavně v anglosaském světě) dostalo za herecký výkon velkého uznání. Film vypráví o strmém vzestupu a hlubokém pádu kubánského emigranta vyloděného v 80. letech na pobřeží Floridy, který kvůli touze po penězích a moci neváhá jít přes mrtvoly a razit si cestu miamským drogovým podsvětím až na samý vrchol mocenské hierarchie.

TĚŠÍME SE:

- Množství lokací a úkolů
- Různorodost prostředí
- Příběh navazující na filmovou legendu
- Vzkříšení Tonyho Montany

BOJÍME SE:

- Lineární dějové linie
- Dabingu hlavní postavy
- Zpracování kamery

Videoherní remake filmu Scarface se rýsuje jako poctivá akce z pohledu třetí osoby, okořeněná aktem pomsty a tou pravou drsňáckou atmosférou miamského podsvětí. Nabídne vám možnost prožít si svůj vlastní „americký sen" a díky všudypřítomným drogám má již předem zaděláno na jednu z nejkontroverznějších her tohoto roku.

Doom 3

Všichni majitelé Xboxů půjdou do Pekla

Žánr Akční horor **Výrobce** id Software/ Vicarious Visions **Vydavatel** Activision **Distributor v ČR** Game Line **Homepage** www.doom3.com **Platforma** Xbox **Cena** 1 599 Kč

Vhodné pro: Fanoušky, příznivce akce a satanisty

John Carmack nám minulý rok předvedl další ze svých kouzel, když světu věnoval Doom 3 pro PC. Je tradicí id Software, že každá jejich novinka posune laťku technického zpracování počítačových her. Pokud byste četli jakoukoliv studii herního průmyslu nebo žebříček pěti nejvýznamnějších her všech dob, id Software chybět nebude.

Doom 3 je revoluční především svojí grafikou, nabízející natolik detailní prostředí přeplněné speciálními efekty, že dosavadní hry proti němu vypadají jako komiksy v souboji s hraným filmem. Právě grafika ztížila život PC hráčům, dodnes horlivě vylepšují schopnosti svých strojů, aby se jim hra rozumně hýbala a nezpomalovala se. Konzolisté jsou na tom ale lépe, jelikož neuvěřitelné se stalo skutečností: Doom 3 vyšel také na Xbox a vypadá stejně úchvatně jako na PC. Vlastně je ještě o kousek lepší.

v okamžiku, kdy se experimenty vymknou kontrole a brány se otevřou do jiné dimenze. Vystoupí z nich monstra, s jakými se lidé dosud nesetkali, a masakr začíná. Jak se základna potápí hlouběji a hlouběji do temnoty, krev teče chodbami a zlověstné pentagramy i relikvie září ve tmě, začíná si hrstka přeživších připouštět strašlivou skutečnost: otevřená brána vede přímo do Pekla.

Doom 3 nabízí příběh, jako kdyby se Doom 1 a 2 nikdy neodehrály: vypráví vlastně celou historii znovu a lépe. Činí tak originální formou. Kromě tradičních předskriptovaných příběhových událostí (Half-Life) je to především stovka deníků, audio a video záznamů, rozházených po základně UAC lidmi bojujícími o život. Každý deník je pečlivě zpracován, nabízí unikátní osobnost majitele a jeho pohled na celou věc, díky čemuž příběh místy dosahuje překvapivé hloubky i po psychologické stránce. Na druhou stranu je Doom

na kterou bylo technicky možné Doom 3 převést). Hra je na Xboxu prakticky k nerozeznání od verze na PC (kromě kosmetických úprav jako zkrácení určité chodby apod.), čemuž do jisté míry napomáhá také nízké rozlišení TV obrazovky (nenechejte se ale splést, Doom 3 pro Xbox má také podporu widescreen a dokonce i HDTV!).

Teď si ale připočtěte vynikající kooperativní mód, který na PC nebyl. Na dvou až čtyřech propojených konzolích se tedy můžete ponořit do děsivé cesty Peklem ve více hráčích, což je samozřejmě možné využít také pro deathmatchové arény. V případě, že vlastníte sběratelskou verzi hry (rozdíl v ceně je 400 Kč), nabízí Doom 3 na Xboxu také Doom 1 a 2, kompletně s multiplayerem na rozpůlené (nebo rozčtvrcené) obrazovce

Doom je na Xboxu prakticky k nerozeznání od verze na PC

Výlet do Pekla

Dvě stě let v budoucnosti je nejmocnější organizací na zemi nadnárodní společnost UAC, provádějící snad všechny druhy vědeckých výzkumů, jaké si jen lze představit. Na Marsu probíhají dva: odhalování prastarých mimozemských vykopávek a testování nové technologie prostorových bran, založené právě na místních archeologických nálezech. V roli jednoho z vojáků ostrahy dorazíte na základnu právě

jednou z nejdivočejších a nejklasičtějších akčních sérií mezi hrami, takže hráč má samozřejmě možnost se na příběh i deníky vykašlat a prostě běhat základnou stříleje po všem, co se pohne.

a to prosím v historicky první 100% věrné konverzi původní PC verze těchto klasik. Fascinující filmový dokument o id Software a vývoji hry také u PC verze nenajdete.

Martin Zavřel, vedoucí konzolové sekce
Milovník her se silným příběhem a všeho japonského

Nejzdařilejší PC konverze

Konverze hry z jedné platformy je vždycky úměrně horší podle toho, jak výjimečná je daná hra. V daném případě by tedy konzolová verze měla vypadat hrozně, bez většiny speciálních efektů, které dělají Doom 3 oním děsivě realistickým hororem. Měla by se trhat a zpomalovat, člověk předpokládá, že toho bude dost chybět. Pravý opak je pravdou.

Za celou záhadou (chce se mi napsat zázrakem) stojí skutečnost, že tvůrci od začátku tvořili engine pro Doom 3 podle v té době známých specifikací Xboxu, vydat hru také na konzole byl záměr od první fáze vývoje. Díky tomu Doom 3 staví na efektech, kterých je schopná grafická karta Xboxu (tvůrci tvrdí, že Xbox je zároveň jediná konzole,

Jedinečný zážitek

Návrat starých známých nepřátel, zbraní a hratelnosti z klasických prvních dvou dílů série dokáže přivést do extáze každého fanouška originálu. Jistě, chápu, že některým hráčům v dnešní době nestačí „jen" běhat a střílet démony, nicméně pro ty jsou zde jiné tituly. Doom 3 je v první řadě o přímočaré akci (podchycené bezchybně odladěným ovládáním s několika příjemnými novými prvky) silně obohacené dusivou atmosférou, špičkovým vzhledem a také naprosto dokonalým ozvučením.

Zvuk býval v minulosti nehezky podceňovanou složkou počítačových her. Nemyslím teď jen kvalitu (CD hudba, surroundové zpracování), ale samotný design zvuku. V Doom 3 je zcela běžné, že vás tvůrci ohromí vyprávěním příběhu za pomoci ozvučení – šeptání démonů, hysterický



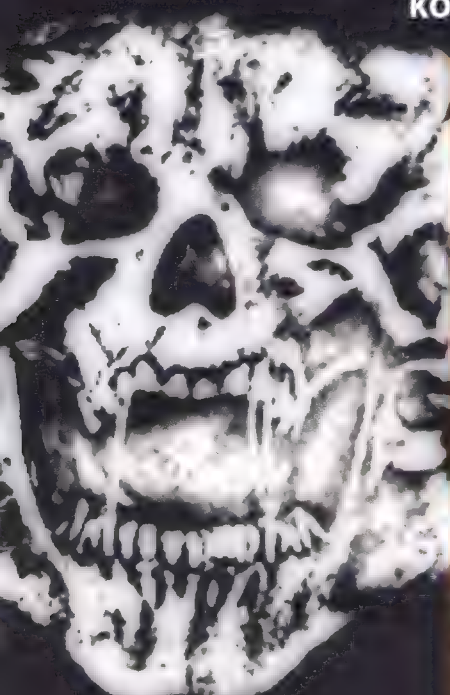




O svoje spolubojovníky rychle přijdete



Deathmatch je klasicky návykový



řev přeživších lidí a nepřeberná škála zvukových projevů tisíců strojů a počítačů na území základny tvoří tak silnou kulisu, že budete vtaženi do příběhu a světa Doom 3 i proti své vůli, pokud máte jen trochu slušnější zvukovou aparaturu u svého domácího kina. Za zmínku stojí také oproti PC verzi vylepšená ambientní hudba, která spíš než melodii drží správný tón atmosféry za pomoci chytře volených nástrojů.

Pokud jste závistivě pozorovali hyperrealistický Doom 3 na počítači za několik desítek tisíc na návštěvě u vašeho známého, mám pro vás dobrou zprávu: investujte 5 000 Kč do Xboxu a zahrajete si graficky nejúchvatnější hru naší doby také. Pro případ, že se zakoupením Xboxu ještě váháte, upozorňuji, že na podzim pro něj vychází také Half-Life 2.

S tímhle kolegou si už karty nezahrajete





OBSAH SBĚRATELSKÉ EDICE

Sběratelská edice je oproti běžné edici hry dražší o čtyři sta korun, nicméně nabízí stylovou kovovou krabici, kompletní Doom 1 a 2, dokument o výrobě Doom 3, rozhovory s tvůrci a galerii artworků. Fanoušci se jistě nemusí rozmýšlet dvakrát – kompletní trilogie na jednom DVD, to se přece vyplatí.



Monstra jsou náležitě odpudivá



Imp, nejklasičtější nepřítel Doom trilogie





VERDIKT 9,3

+ Dokonalá atmosféra
+ Revoluční grafika
+ Kooperativní multiplayer

– Přímočará hratelnost
– Chybí titulky
– Silná konkurence

Dospělý, chytrý a hluboce atmosférický horor, jakému není rovno. Vzkříšení legendy a akční hra povinná pro každého majitele Xboxu.

KONKURENTI: Halo 2 **9,7** | Halo **9,0** | Red Mercury **8,0**

Playman zone

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL CHAOS THEORY

Píše se rok 2007, vládne chaos. Jste elitní agent NSA, když všechny legální cesty selžou, přichází řada na vás. Pokud vás zajmou nebo zabijí, vláda vaši existenci popře... ...neexistujete! Jste SPLINTER CELL.


1599,- Kč

Temný stín se snesl na celou zemi. Lidé dělají co se dá, aby přežili... podaří se hrdinům obnovit Staré císařství? ...vše je ve Vašich rukou.

THE SETTLERS HERITAGE OF KINGS



nebo nakupte v online shopu

www.playman.cz

Play It On ubi.com



inzerce

Devil May Cry 3

Král akčních videoher se vrátil na trůn

Zatímco PC hry se od dob, kdy vrchol divoké akce představoval Doom 1, posunuly do mnohem sofistikovanější polohy a mermomocí si hrají na realitu implementací fyzikálních enginů a dalších nástrojů, konzolový svět nadále poctivě vyživuje styl nepřehledných akčních smršti, kde jde pouze o rychlost a maximální zaplavení obrazovky nepřáteli. Na staré PlayStation představovala vrchol této adrenalinové zábavy nepřekonaná legenda Loaded, na PS2 je to zase Devil May Cry. Nezapomenutelný akční uragán z východu,

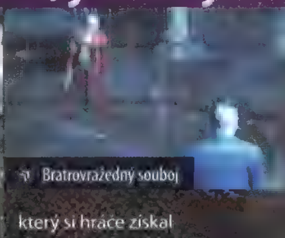
Žánr Adrenalinová akce **Výrobce** Capcom **Vydavatel** Capcom **Distributor v ČR** EA **Homepage** www.capcom.com/dmc3 **Platforma** PS2 **Cena** 1 699 Kč

Oproti pět let starému originálu bylo vylepšeno úplně vše – hratelnost je nyní pestřejší, staví kromě jiného na možnosti vylepšovat zbraně, dokupovat nové speciální chvaty či přepínat mezi několika bojovými třídami (střelec, šermíř...). Ovládání nabízí několik promyšlených variant, díky kterým je možné nechat automatiku, aby se starala o efektní střídání útoků a komb, nebo mít

Vhodné pro: Všechny, kdo mají příliš mnoho energie

Akční smršť, jakou jste ještě neviděli





Bratrovražedný souboj

vše pod přímou kontrolou jako v bojovkách jeden na jednoho. Grafika je špička a opravdu jen těžko lze pochopit démonickou rychlost, se kterou celá akce probíhá. Poslední úrovně hry – Peklo – jsou graficky

Dante to s ženami umí

který si hráče získal charismatickou hlavní postavou i unikátním designem – a především nejdivočejší akcí, jakou bylo doposud možné ve světě videoher zažít.

Čistý štít akční legendě poněkud pošramotilo nepodařené pokračování od jiného týmu, nyní se ale lovec démonů Dante vrací v plné síle pod vedením původních tvůrců a hierarchie se boří. Lidé z Capcom překonali sami sebe, nabízejíce nám pokořitele originálu a nádhernou akční smršť, jakou jsme ještě neviděli.

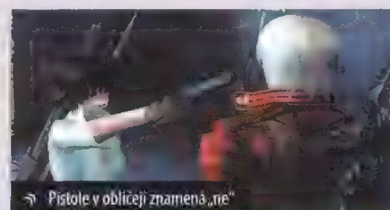
Devil May Cry 3 je prequelem – oblíbeným „příběhem, předcházejícím původní zápletce". Hlavní hrdina je zde mladší a dozvíte se, jak vlastně odhalil krev démonů ve svých žilách. Ústředním motivem je pak souboj s jeho bratrem, Virgilem, který se snaží zničit odkaz jejich otce a otevřít znovu bránu do Pekla v našem světě. V zásadě lze říct, že vše v rámci příběhu slouží jen jako nástroj pro vytvoření démonické a hutné atmosféry, takže jde vlastně o takový „japonský Doom 3 na práškách".

stejně revoluční jako nejlepší okamžiky God of War či Resident Evil 4.

Vynikající hratelnost, která kromě jiného automaticky přizpůsobuje obtížnost výkonům hráče, vylepšuje nevídaná prezentace. Tým korejského režiséra Ryuhei Kitamury (filmy Versus nebo Fudoh, hra Metal Gear Solid: Twin Snakes) nahrál pro každou úroveň hry úvodní a závěrečný film, o jakém se vám nezdálo ani v nejdivočejších snech: tým nejlepších asijských kaskadérů létal dlouhé měsíce na lanech, aby umožnil vznik neuvěřitelně rafinovaných a ohromujících akčních sekvencí, soubojů a chvatů, které vás posadí do křesla v němém úžasu, co vše je v lidských silách. Ohromující podívanou korunuje černý humor režiséra a také (částečně zpívaný) soundtrack, nemající v herní branži obdoby (jde o kombinaci stylu Evanescence s orchestrem).

HLAVNÍ HRDINKA

V každém pořádném příběhu musí být alespoň jedna krásná žena – i když je to horor o démonech a Peklu. Zajímavé na hrdince DMC3 není jen to, že s sebou nosí raketomet větší, než je ona sama, ale také její jméno. Zní totiž „Lady". Podobně úderná a přímočará je vlastně celá hra.



Pistole v obličeji znamená „ne"

Martin Zavřel, vedoucí konzolové sekce
Milovník her se silným příběhem a všeho japonského



Většina hry se odehrává v útrobách gotické věže

Střelba z výskoku je základ každé rozcvičky

VERDIKT

9,1

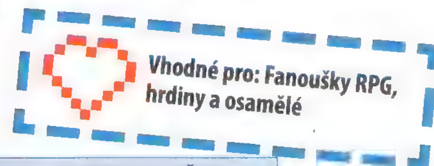
\+ Akční smršť
\+ Grafika, hudba, filmy
\+ Vylepšená hratelnost

– Slabší závěr
– Komplikované mapy
– Budou vás bolet ruce

Evoluční skok žánru adrenalinových akcí. Zažít Devil May Cry 3 na vlastní kůži je nebezpečně návyková jízda, která spolehlivě vyrazí dech i nejotrlejším fanouškům žánru.

KONKURENTI: Loaded [illegible] | Devil May Cry [illegible] | Devil May Cry 2 [illegible]

Final Fantasy I & II: Dawn of Souls

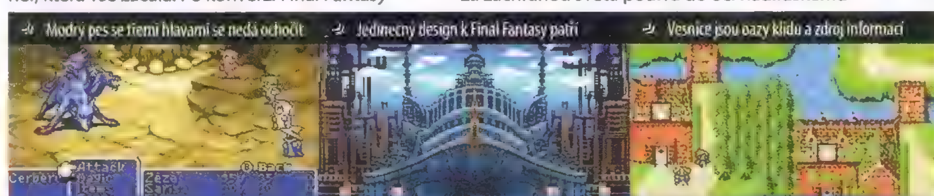


Největší RPG v kapse

Martin Zavřel, vedoucí konzolové sekce
Milovník her se silným příběhem a všeho japonského

Žánr RPG **Výrobce** Square Enix **Vydavatel** Nintendo **Distributor v ČR** Conquest **Homepage** www.square-enix.com **Platforma** GBA **Cena** 1 499 Kč

Zatímco sága Final Fantasy přerostla do jedné z nejslavnějších a nejúspěšnějších herních sérií všech dob, fanoušci mají možnost si kromě nových dílů (právě teď je dokončován dvanáctý) zahrát také vylepšené verze původní dvojice her, která vše začala. Po konverzi Final Fantasy Origins pro starou PlayStation se objevila také předělávka prvních dvou dílů série na kapesní handheld Game Boy Advance. Skutečnost, že jde o výbornou zábavu s nádherným zpracováním, je dokonalým důkazem nadčasové kvality této živoucí legendy – původní verze hry totiž vyšla již před dobrými dvaceti lety.


Modrý pes se třemi hlavami se nedá ochočit | Jedinečný design k Final Fantasy patří | Vesnice jsou oázy klidu a zdroj informací

Fanoušky dožene k nostalgickým pocitům či rovnou slzám dojetí

Final Fantasy I & II: Dawn of Souls nabízí doposud nejkvalitnější překlad původního příběhu do angličtiny, zároveň bylo přidáno mnoho nových pasáží a dialogů, takže děj je nyní ucelenější a zajímavější. Kromě toho zde naleznete vylepšenou hudbu (GBA se dokonce snaží o imitaci několika živých nástrojů!), 70 nových druhů nepřátel, nové lokace a v případě FF2 dokonce také nový příběh, kterým hra pokračuje po původním závěru.

Snížena byla obtížnost, což je u hry do kapsy jistě vítaným vylepšením. Navíc je nyní možné si pozici kdykoliv uložit.

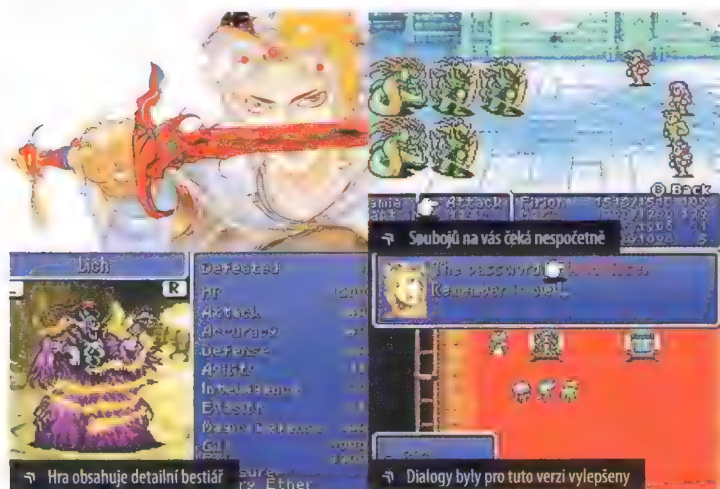
Final Fantasy tradičně vypráví příběh různorodé skupiny dobrodruhů, která se na své cestě za záchranou světa podívá do očí nadlidskému zlu i vlastním lidským slabinám. Úvod FF1 vypráví nejklasičtější fantasy klišé (zachraňte princeznu před drakem), FF2 vás oproti tomu staví do role malé skupinky rebelů zoufale bojující proti tyranskému impériu, v obou případech však příběh rychle nabírá hloubku a po několika hodinách již budete jednotlivé hrdiny brát stejně vážně jako své reálné přátele – propracované vztahy a postavy jsou doposud nepřekonanou výsadou Final Fantasy, která kromě jiného podporuje velmi přátelskou atmosféru silné komunity fanoušků této hry.

Zatímco na PlayStation se remake FF Origins stal spíše sběratelskou záležitostí pro největší fanoušky, na GBA nabízí FF: DOS natolik ojedinělou technickou i obsahovou kvalitu, že se jednoznačně stává vynikající volbou pro každého, kdo zvládá alespoň základy angličtiny (nebo práce se slovníkem). Golden Sun 2 je možná ještě o kousek lepší, nicméně FF: DOS si vás se svojí nezapomenutelnou hudbou a atmosférou zaručené získá – a fanoušky pravděpodobně dožene k nostalgickým pocitům či rovnou slzám dojetí. Pokud jste chtěli prožívat svoji Final Fantasy i na cestách, máte nyní konečně možnost.



POSOUVÁNÍ HRANIC FANTAZIE

Při pohledu na množství práce, které tvůrci věnovali již několikáté předělávce původní hry, se někteří mohou divit. Zasvěcení ale vědí, že Final Fantasy je kult, který svým rozsahem překonává vše, co doposud herní průmysl zrodil. Desítky hudebních CD, koncerty po celém světě, spousta „bočních" her, šperky, kostýmy, filmy, seriál… Final Fantasy sílí s každým dalším rokem. Jak řekl tvůrce série, Hironobu Sakaguchi: „Pokaždé napínáme svoje síly a schopnosti tak, jak jen dokážeme. To podle mne vyjadřuje Final Fantasy."


Soubojů na vás čeká nespočetně

Hra obsahuje detailní bestiář

Dialogy byly pro tuto verzi vylepšeny

VERDIKT 8,9

+ Grafika a hudba
Příběh a postavy
Vylepšení a bonusy

− Spolkne hodně času
Vyžaduje znalost angličtiny
Jen tři ukládací pozice

Luxusní remake legendy nabízející stovky hodin poctivé RPG zábavy, nezapomenutelnou hudbu, vtahující příběh a propracované postavy. Zaručený tip pro všechny, revoluční záležitost pro fanoušky.

KONKURENTI: Golden Sun 9,0 | Final Fantasy Tactics 9,0 | Boktai 9,0



Enthusia Professional Racing

Lze vůbec vytvořit realističtější závody než Gran Turismo?

Žánr Závodní **Výrobce** Konami **Vydavatel** Konami **Distributor v ČR** CD Projekt **Homepage** www.enthusia-racing.com **Platforma** PS2 **Cena** 1 699 Kč

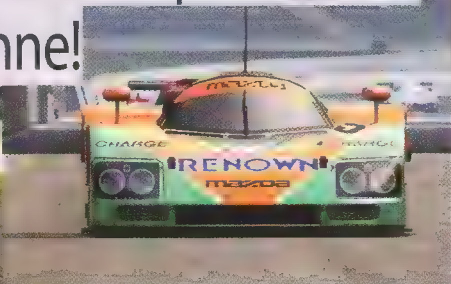
Vhodné pro: Mistry volantu a automechaniky v jedné osobě

Není tomu tak dávno, co jsme se tu rozplývali nad krásami čtvrtého Gran Turisma. Naše závodnická srdce však ještě nestačila vychladnout a už se nám v mechanikách vyhřívá další závodní titul. Předčí v něčem slavnějšího konkurenta a má vůbec šanci se na silně obsazeném startovním roštu prosadit? Odpověď zní ano. Slova autorů, že budeme mít čest s vůbec nejvěrohodnějším zážitkem z jízdy, se u EPR naplnila.

Zážitek z jízdy je prvním i posledním, v čem EPR čtvrté Gran Turismo překonává. Druhým dechem ale musím dodat, že tyto dva tituly ani srovnávat nejde. Zatímco v GT4 záleží především na vaší zručnosti a místy i štěstí, zde rozhoduje každá maličkost, a tak hrají daleko větší roli vaše zkušenosti a odježděné kilometry.

Zdálo se vám Gran Turismo příliš lehké? Enthusia vás nadchne!





Láska na druhý pohled

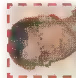
První kontakt s hrou to potvrzuje; auto se chová spíše jako vor a svodidla s ním budete razítkovat častěji, než by bylo zdrávo. Ani všichni jízdní asistenti nastavení na maximum vám nepomůžou. Musíte se prostě naučit svůj vůz ovládat sami. Vzhledem k tomu, co všechno musíte během závodění ovládat, neřku-li zvládat, to nebude zrovna jednoduché. Máte kupříkladu plnou kontrolu nad spojkou. Velký pozor za jízdy musíte dávat na smyky. Právě ony se během hraní stanou vaším největším nepřítelem; každé zatáčce musíte věnovat maximální pozornost, protože sebemenší vychýlení z ideální stopy vás může stát prostřední místo na stupních vítězů.

Mistr nebyl překonán

O zábavu se vám postará pěkná řada herních možností. V módu Life se ocitnete na samém dně závodnického žebříčku a vaším úkolem bude probojovat se až na první příčku, v dalším módu okusíte atmosféru světových velkoměst. V neposlední řadě je zárukou nekončící hratelnosti i možnost tuningu. K tomu ale potřebujete nemalý počet bodů, k nimž se dostanete pouze prostřednictvím vítězství v závodech. O motivaci tak rozhodně není nouze.

Enthusia zaujme i rozmanitostí tratí. Jednotlivá závodiště vás překvapí nejen svou rozlohou, ale i zpracováním. Povrchy se střídají jako na běžícím pásu. Poušť se mění v horskou serpentinu, dlouhé asfaltové rovinky se střídají s kratšími lesními úseky… jedním slovem nádhera.

Grafika rozhodně není špatná, jenže do precizností GT4 má daleko. Prach se ale víří, vítr fouká a déšť zanechává na obrazovce kapky, co víc si tedy přát? Zvuky jsou oproti tomu doslova propadákem, ke hře jako celku se vůbec nehodí – naštěstí alespoň po hudební stránce mohu chválit, našlápnutý soundtrack jen skvěle dokresluje adrenalinovou atmosféru. I když GT4 nebylo ani v nejmenším překonáno, jistě mohu EPR doporučit všem, kterým se poslední GT zdálo příliš lehké.



Martin Demiger, stálý spolupracovník Doupěte
Milovník strategií a všeho, co nikoho jiného nebaví



VERDIKT

8,7

+ Grafika
+ Fyzikální model
+ Rozdílnost vozů
+ Rozmanitost tratí

− Nemusí sednout každému
− Zvuky

Nemáte doma ještě Gran Turismo 4? Nebo se vám zdála tato hra příliš jednoduchá? Pak pro vás bude tou pravou Enthusia Professional Racing.

KONKURENTI: Gran Turismo 4 **10** | Forza Motorsport **9,0** | Gran Turismo 4: Prologue **8,5**

WOW!

Nejsilnější herní zážitek měsíce

Otevření brány do Pekla – Doom 3

Martin Zavřel, vedoucí konzolové sekce
Milovník her se silným příběhem a všeho japonského



Hrát Doom 3 na Xboxu, to byl pro mě dimenzionálně odlišný zážitek od prvního projití na PC před rokem. Rozvalit se v křesle mezi osmi pečlivě rozmístěnými reproduktory a pod pláštěm noci vstoupit do Pekla zobrazovaného na velké televizní obrazovce bylo o dost působivější, než tehdejší krčení se nad klávesnicí u monitoru. Také díky tomu (a spolehlivé plynulosti hry na Xboxu) jsem si prožil noc v základně UAC na Marsu mnohem intenzivněji než předtím.

Doom 3 je postavený na atmosféře – vše od prudce se měnící intenzity akce, přes temnou grafiku, až po děsivé ozvučení útočí na hráče jedním silným zážitkem za druhým. Bylo proto těžké vybrat jeden konkrétní okamžik pro pokračování rubriky Wow. Nakonec jsem sáhl po nejjednodušší volbě: jde o okamžik otevření brány do Pekla. Pro nezasvěcené dodávám, že celá tato pasáž se odehrává přímo ve hře a sledujete ji očima vaší postavy.

Po příletu na základnu UAC na Marsu jsem strávil chvíli v příletové hale. Jeden z monitorů promítal instruktážní film o pracovním řádu základny. Typicky reklamní tón videa mne video propagující novou plazmovou pušku. Můj nadřízený, seržant Kelly, mi psal, že se mám okamžitě dostavit do jeho kanceláře. Podle všeho



trpí základna nepochopitelným nedostatkem lidí, a tak se mám vrhnout do práce po hlavě. Nechápu, ze Země sem pravidelně odlétají noví rekruti, kam všichni mizí?

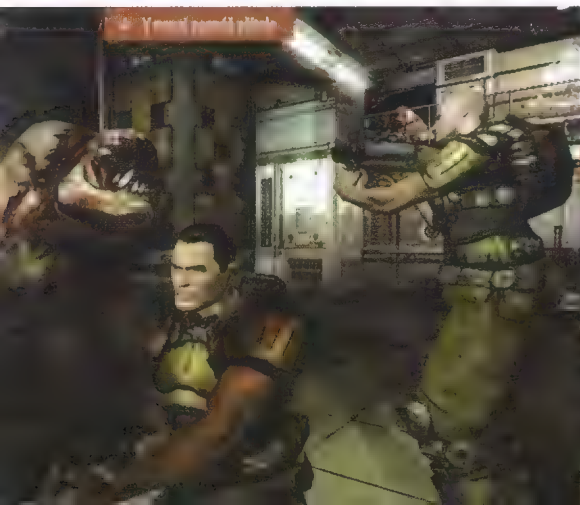
Po cestě ke Kellymu jsem nechtěně vyslechnul vášnivou roztržku mezi kontrolory společnosti a vědeckým vedoucím místního výzkumného projektu, doktorem Betrugerem. Zdá se, že doktor dalece přesáh rozpočet projektu. témy na Zemi – špína, zrezivělé vybavení, tma. Co tady mohl ten nešťastník hledat, to mi nebylo jasné… přitom odpověď doslova bila do očí. Našel jsem jej ve starém komunikačním centru u ovládacího pultu, jak se snaží odeslat jakousi zprávu. Když mě uviděl, začal hystericky křičet něco o tom, že ho musím nechat zprávu odeslat, jinak nás Betruger všechny zabije. A pak vypad proud.

V nastalé tmě se rozeřval alarm, z komunikační frekvence základny mě zaplavila lavina vyděšených výkřiků. Něco se očividně stalo s teleporty v laboratořích Delta. Něco prošlo do základny ZVENČÍ. A pak jsem to uviděl. Z podlahy se vynořila průsvitná planoucí lebka, podívala se přímo na mne a pak prolétla skrz tělo ztraceného vědce, který sebou škubnul, jako by jej zasáhla střela. Potom s podivným hrdelním zvukem udělal první krok ke mně a všechno najednou dávalo perfektní smysl. V jeho očích planulo stejné přízračné světlo, které vydávala lebka. Lebka, která nebyla ničím jiným než Ztracenou duší. Z Pekla. Odjistil jsem

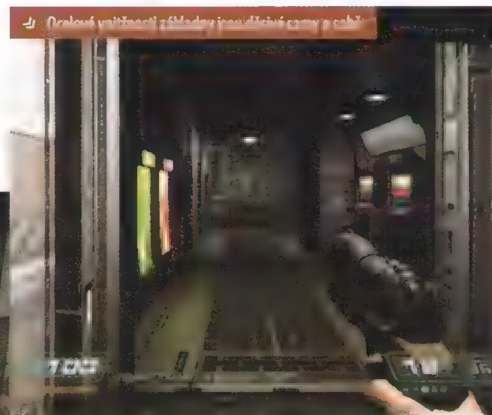
Doom 3 útočí na hráče jedním silným zážitkem za druhým

přinutil k nejednomu cynickému ušklíbnutí, ale dozvěděl jsem se několik zajímavých informací. Třeba o přísně utajeném výzkumu a přístupových právech do jednotlivých sekcí základny. Na recepci jsem dostal svůj PDA, ve kterém na mě čekalo několik uvítacích emailů a jedno lákavé Podle reakcí zástupců UAC bych ale řekl, že jeho experimenty s teleportováním a prostorovými branami byly úspěšné. V kanceláři seržanta Kellyho mi byl okamžitě přidělen první úkol – jeden z vědců se ztratil, moje práce jakožto nejčerstvější posily ochranky bude jej najít. Naposledy ho viděli, jak míří k podzemní šachtě starého komunikačního centra.

U vchodu do šatny mi kolega přidělil ze skladu služební výstroj a pistoli. Samotná šachta působila jako staré kanalizační sys- pistoli a vyprázdnil do něj plný zásobník. Podle řevu a střelby ve vysílačce se něco podobného právě dělo po celé základně. Zkáza nás pohltila.







Listárna

Vše, co jste chtěli vědět a nebáli se zeptat

Dnešní listárna je střetem generací. Na jedné straně muže, který pamatuje samé počátky herní historie, a na straně druhé dospívajících teenagerů. A možná se budete sami divit, že přístup i postoje rozdílných věkových skupin si vlastně ani nejsou tak vzdálené.

DOPIS MĚSÍCE
Rodina, která miluje hry

Pane šéfredaktore,
v posledním čísle jsem si přečetl dopis čtenářky, které je 36 let. Ještě jsem do časopisů nepsal, ale její příspěvek mě pobavil a přiměl mne také reagovat. Je mi 51 (narozen 1954), jsem předplatitelem vašeho časopisu a vzhledem k době a věku jsem se k počítačům dostal až v roce 1987, kdy jsme pořídili synům legendární ATARI 800 XL. Od té doby jsem se začal také aktivně zajímat o vše okolo PC. Protože bylo před revolucí, sháněly se hry a programy pouze přes různé burzy, kluby a známé.

[!] Věk opravdu není rozhodující. Hry jsou přece o zábavě a bavit se mohou jak mladí, tak staří.

Ale zpět k důvodu mého dopisu, a to k herním časopisům a věku. Někdy v roce 1991 začaly konečně vycházet časopisy zabývající se PC a herní tématikou. Asi je ještě všechny doma od prvních čísel mám, ať to byl Excalibur, Score, Level a další. Postupně jsem začal kupovat i hry na PC a vzpomínám, jak jsem byl ochoten procházet půl Prahy kvůli prodejnám, kde se daly koupit hry nebo příslušenství k PC. Koncem roku 1994 jsem se poprvé připojil k internetu, a to modemem 14,4 Kbps.

[!] S modemem začínal zřejmě každý z nás a že to byla éra utrpení, o tom víme své. Možná se pletu, ale stejně jako nám v minulosti připadal modem pomalý, bude možná působit na naše děti jako zastaralý kabelový internet. Evoluci zkrátka nikdo nezastaví.

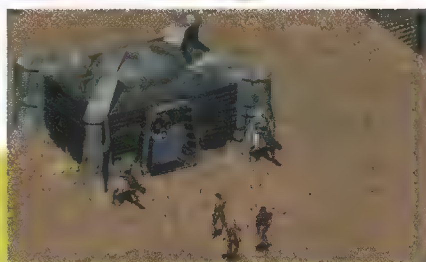
Pokud jde o hry, většinu z nich (a že jich je nejméně 250) jsem kupoval. V tom vidím dnešní hlavní problém. Výrobci chrlí hry jak na běžícím pásu, bohužel na úkor kvality, ale ceny zůstávají na zhruba stejné úrovni po dlouhou dobu. Chápu, že utratit třeba každý měsíc 5 000 Kč za nové hry je pro většinu dnešních hráčů nemožné, a proto je tak rozšířeno kopírování.

[!] Jedním z důvodu kopírování je cena her, druhým pohodlnost hráčů. Věřte nám, ne vždy jde o vysokou cenu. Na druhou stranu se najdou tací, kteří si hru nejprve vyzkouší ve vypálené verzi a poté zajdou do obchodů koupit. Nejsou sice spasiteli, ale přece jen vyjadřují tvůrcům větší úctu.

Já už nyní kupuji jen kvalitní a ověřené hry, protože singleplayer hraje většinou nejmladší







Mikroskop – Fallout 2

Příběh Falloutu 2 se odehrává v USA, které jsou zamořeny radiací. Tolik mutantů, ghúlů a znetvořených příšer jste ještě nikdy pohromadě neviděli. Po nudném začátku, který obstarává tvoření postavy a probíjení se skrz chrám plný obřích mravenců se dostanete do světa, v němž žádné město (ani místo) není stejné. Každé má svůj charakter, najdete zde špinavé drogové díry, mafiánská sídla nebo třeba dobře střeženou, hradbami obehnanou vojenskou pevnost.

Nemusíte se bát, že se kvůli rozsahu hry uchodíte k smrti, postupem času si můžete pořídit třeba i nablýskaný kabriolet. V každém městě narazíte na spoustu různých obchodníků s rozmanitou nabídkou. K dostání jsou rozmanité drogy, jídlo, zbraně, brnění, náboje a další. Rozličných zbraní a brnění naleznete ve hře nespočet.

Programátoři umí!
Celá hra je propletena neuvěřitelným množstvím vedlejších úkolů a tajných lokací. Vývoj postavy je překvapivě zpracován velice dobře. Ve Falloutu 2 můžete úplně vše. Neexistuje tu žádné časové omezení, můžete se jen tak bezcílně potloukat po mapě nebo plnit úkoly, zahrát si v kasinu, okrádat žebráky o poslední drobné či nahánět barbary. Hra zároveň ničí mýtus neporazitelného hlavního superhrdiny, který porazí stovky nepřátel levým malíčkem. Většinou budete velice rádi, když vám kolemjdoucí pomůže nebo se k vám někdo rovnou přidá. Boj je založen na akčních bodech (máte jich určité množství a každá akce z něj několik bodíků odečte); sice není dvakrát nejrychlejší, na druhou stranu ale umožňuje větší taktizování.

Kladný hrdina, správný hrdina
Samozřejmě, žádná hra se neobejde bez zástupců zla (Enclava) a dobra (Brotherhood of Steel). Největší chybou Falloutu je však absence multiplayeru. Jistě by bylo zajímavé žít v herním světě společně s dalšími lidmi ovládanými postavami. Ale i přesto je Fallout 2 dokonalým společníkem na volné chvíle.

Woxel

syn (22 let), a několik her pro vnuka (8 let), včetně těch na PS2. V současné době jsou u nás v oblibě FPS a preferovány jsou hlavně multiplayerové hry, které mne uchvátily! Kromě mne a syna propadla hraní i moje žena (51 let), takže někdy bývá problém dostat PC. I přes věk se za tuto vášeň nestydím (respektive nestydíme), a i když se považuji ve slangu hráčů za "lamu", multiplayerové hraní mě fascinuje!

[!] Vidíte to, přátelé? Rodina, ve které hrají od nejmladšího až po nejstaršího člena. Váš dopis opět zbořil část představ, kterými možná někteří žili. A jako odměnu vám vaše předplatné o rok prodloužíme!

Zdravím celou redakci a zejména online hraní přeji více a více uživatelů a také buď zvýšení životní úrovně, nebo snížení cen her.

Dr. Urban

[!] Děkujeme a přejeme vám, aby se i další přírůstky ve vaší rodině vydaly po vyšlapané herní cestičce.

ZX Spectrum, objev století

Čau redakce Doupěte. Je mi 16 let, takže budu pro mnohé herní embryo, pamatuji jen počátky PC a počítačových her. Při stěhování jsem ale objevil dávno ztracený rodinný poklad – prastarý ZX Spectrum, který kdysi vlastnil starší bratr a o němž mi vyprávěl. A musím vám říct jedno. Ksakru, ty hry mají ale hratelnost!

[!] Mají, měly a vždycky mít budou. A už se také nikdy nebude podobná éra opakovat. Tak to bohužel je.

František Fuka je pro mě génius (jeho hry jsou božské), a nejen on, ale celá řada her i autorů. Proto na vás mám jednoduchou otázku: Nechystáte v nejbližší době ohlédnutí za ZX Spectrum nebo dalšími legendárními přístroji, o kterých už 90 % dnešních hráčů nemá ponětí? Doufám, že ano a že vás v tom můj dopis podpoří ;-). Díky a přeji hodně zdaru!

Zbyněk

[!] Téma čísla zabývající se herní historií jistě přijdou na řadu. Kdy přesně vám však v současné chvíli neprozradíme.

Prásknětе něco na sebe

Ahoj celé redakci Doupěte. Jmenuji se Petr a nejsem zrovna příznivec dopisů, ale kvůli vám jsem se to rozhodl změnit a napsat vůbec svůj první dopis do nějakého časopisu. I když je jen emailový a velmi stručný. Ale i tak buďte poctěni :-).

[!] Jsme! Dokonce i ničemnému šéfredaktorovi ukápla slza nostalgie a vzpomněl si na první dopis, který kdy do časopisu napsal. Bylo to do herního (konkurenčního) magazínu a otiskli mu ho. Divíme se.

Kráznému kroku mě vyprovokovalo páté číslo a jeho obsah. Lego Star Wars a dobrá hra? Děláte si ze mě a z nás legraci? Vypadá to jako pěkná blbost. Na druhou stranu mě pěkně pobavila Pavlač (nechcete i na sebe něco prásknout?) a slohové pojednání pana šéfredaktora. Zrádce jeden!

[!] Jestli jste před chvílí přivedl šéfredaktora málem k pláči, teď pro změnu k zuřivosti. Prý jsou jen tři věci, na které si nenechá sahat: zubní kartáček, přítelkyně a Lego Star Wars. Za své rozhodnutí psát o filmu už odprosil herního boha, budiž mu tedy odpuštěno.

Další perličky ze zákulisí obsahuje jako vždy rubrika V lůně Doupěte, pokusy o zveřejnění bonusových kompromitujících materiálů byly zamítnuty. Dříve nebo později se jich ale dočkáte, slibujeme.

No a teď to poslední a nejdůležitější. Buďte tak skvělí jako doposud. V poměru cena/kvalita jste jednička na českém trhu a číslo od čísla mám větší radost z pokroků a vašich nápadů.

Petr

[!] Děkujeme za pochvalu. Dělat papírové Doupě je pro nás výzva a výzvou jste pro nás i vy, spokojení čtenáři. Věříme, že se vám časopis bude nadále líbit, a pokud ne, dáte nám to prostřednictvím svých postřehů a dopisů najevo.







Mikroskop – hry pod čtenářským drobnohledem

Herní recenzenti nejsou všemocní. I když se mohou snažit sebevíce, stejně se může stát, že jim nějaký podstatný rys hry unikne. U recenze Maxe Payna s hrací dobou okolo 10 hodin je to neomluvitelné, v případě Football Manageru s takřka neomezenou životností, jenž musí autor za měsíc hraní (či méně) zhodnotit, se to dá pochopit. Některé vlastnosti her totiž vyplují na povrch až po šesté sezóně, sedmistém zápase nebo stém deatchmachi.

Právě proto vznikla tato rubrika. Dáváme v ní prostor vám, čtenářům, abyste projevili svůj názor na libovolně vybranou novější hru. Limitem pro výběr je stáří hry maximálně jeden rok, recenze musí mít délku přibližně do 2000 znaků a součástí musí být 5 obrázků (formátu JPG). Výsledkem by neměla být „obyčejná čtenářská recenze", ale shrnutí zážitků z dlouhodobějšího hraní, zkušeností z multiplayeru apod.

Na tomto místě se budete každý měsíc setkávat s nejlepšími mikroskopickými postřehy, jejichž autor bude odměněn nejen celoročním předplatným Doupěte, ale také (v případě obzvláště kvalitního a vytříbeného slohu) i možností podílet se na tvorbě časopisu. Na vaše příspěvky čekáme v naší schránce **mikroskop@doupe.cz**.

Kompletní obsah Doupě DVD 6/05:



Vaši hrdinové znovu v akci

Bonusové materiály pro ty nejlepší hry!

Život počítačové hry nekončí jen okamžikem jejího vydání. Vždy se najdou ochotné vývojářské týmy nebo alespoň fanouškovské komunity, které prodlužují životnost každého titulu o desítky hodin vydáváním nejrůznějších bonusových materiálu. Abyste je nemuseli složitě shánět a stahovat, vybrali jsme pro vás do červnového Doupě DVD ty nejlepší z nich! Můžete si tak užívat přídavných map do her jako Half-Life 2, Counter-Strike: Source, Stronghold, Blitzkrieg či Warcraft 3, které vám přinesou další desítky hodin skvělé zábavy. Tím však v žádném případě nekončíme. Máme pro vás také skvělé modifikace pro Command & Conquer: Generals, Half-Life 2 a Unreal Tournament 2004, při nichž převléknete své hry do nového kabátku a užijete si svoji tradiční hru v netradiční formě.





Sbírka videí z Game Developers Session 2005

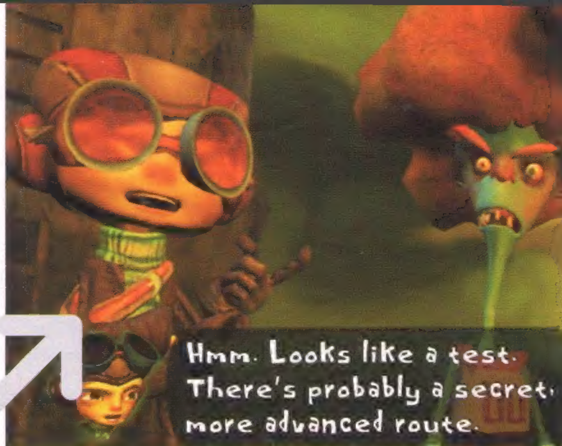
Díky vstřícnosti pořadatelů se nám navíc podařilo zajistit kompletní sbírku videí z letošního ročníku vývojářské konference Game Developers Session, která se před nedávnem konala v Brně. Můžete se tak dozvědět něco o pozadí vývoje her, o složitostech návrhu levelů, o původu některých freewarových projektů, ale i dalších zajímavých věcech týkajících se vývoje her.

Demoverze

Cossacks 2: Napoleonic Wars
Dlouho očekávané pokračování realtime strategie z ukrajinských luhů a hájů nás tentokrát zavede do období napoleonských válek. Budete velet mnohatisícovým armádám, pochodovat desítky kilometrů, abyste nakonec stanuli proti vašim protivníkům na panenském bitevním poli. Okuste krutosti války na vlastní kůži! Demoverze obsahuje intro, tutoriál a samozřejmě i dvě singleplayerové mapy plus jednu mapu pro skirmish.



Psychonauts
Už vás nebaví všechny ty okoukané, ohrané tituly, kterých každý měsíc vycházejí desítky? Máte jedinečnou možnost vyzkoušet si pravděpodobně jednu z nejoriginálnějších a zároveň nejzábavnějších her současnosti. Legendární herní designér Tim Schafer se pustil do projektu, ve kterém zavítáte do samotného nitra lidské osobnosti – do mozku. Staňte se Psychonautem a proplujte touhle báječnou gameskou!



Brothers in Arms
Válka si nevybírá. Vy hráči si však vybrat můžete – a nám nezbývá, než vám titul Brothers in Arms: Road to Hill 30 ochotně doporučit. Sliby vývojářů byly naplněny, jedná se o jedno z dosud nejrealističtějších zpracování 2. světové války. Atmosféra, hratelnost, týmové pojetí boje, to všechno je v Brothers in Arms dovedeno téměř k dokonalosti. Anebo ne? Můžete se hádat, ale raději si hru sami vyzkoušejte!

Restricted Area
Jak dlouho už jste nehráli nějaké akční sci-fi RPG? Tipujeme, že dost dlouho. Právě proto je tu Restricted Area! Odehrává se ve světě budoucnosti, místo boje s kostlivci a zombíky se proto můžete těšit na nejrůznější mutanty a kyborgy. Místo ohnivých koulí máte plamenomet, místo gemů implantáty. Demo obsahuje jednu ze čtyř hratelných postav, zabijáka Johnsona, a jeden level zasazený do městského prostředí.

Project: Snowblind
„Project: Snowblind mě zasáhl jako blesk z čistého nebe. Šokoval nejen svou hutnou atmosférou, ale i grafickým zpracováním a jako celek v nejbližší době asi nenajde obstojnou konkurenci. Škoda jen toho, jak je krátký… Jinak ale berte všemi deseti!", napsal Martin Demiger v recenzi PS2 verze hry. Asi není třeba mnoho dodávat. Prostě si Project: Snowblind zahrajte a užívejte si všech jeho předností!





Squadra Corse Alfa Romeo
Závodní hry mají poslední dobou pořádně našlápnuto. Za dalším kouskem stojí značka Alfa Romeo a zkušený italský tým Milestone, který má na svědomí klasiku Screamer nebo Racing Evoluzione pro Xbox. V demu si můžete vyzkoušet tři vozy,



Videa z nejočekávanějších pecek!
Na tomto DVD vám poprvé přinášíme videa z tak očekávaných titulů, jakými jsou Black & White 2, Dragonshard, Gothic 3, Half-Life 2: Lost Coast či Tomb Raider: Legend. Kromě toho si můžete prohlédnout nádherné videosekvence ze zajímavě vypadajícího datadisku RollerCoaster Tycoon 3: Soaked!, multiplayerové akce Battlefield 2 nebo připravované strategie Earth 2160.

Land of the Dead
Legend of Zorro
Mr. And Mrs. Smith
Star Wars Episode 3: Revenge of the Sith
The Man

Screenshoty:
Gothic 3
GT Legends
Mario Power Tennis
Need for Speed: Most Wanted
NHL 2006
Prince of Persia 3
Psychonauts
SSX4
Stronghold 2
The Suffering 2

Wallpapery:
Brothers in Arms
Pariah
Project: Snowblind

Servis:
Adobe Acrobat Reader 6.0
Codec Pack All in 1 6.0.2.4
DirectX 9.0c
HyperSnap DX 5.6.05 CZ
IrfanView 3.95
MicroDVD 1.2
Nero 6 Ultra Edition 6.6.0.3
QuickTime Alternative v1.40
ScummVM emulátor 0.6.0 (win32)
SPMark04
Total Commander 6.51

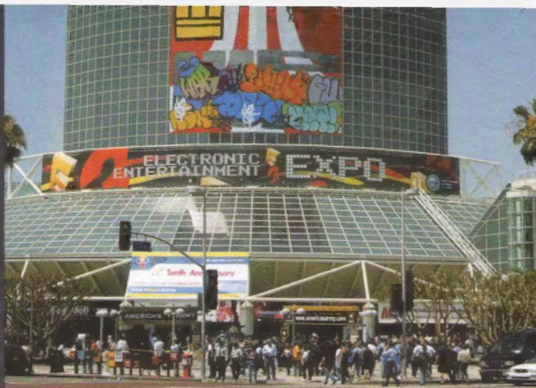
Bonusy
ABCgames Cheater
Brothers in Arms Screensaver
Empire Earth 2 soundtrack
Game Developers Session 05 – videa
Morrowind Done Quick – film
Reklama na Apple Macintosh z roku 1984
Trainery ke hrám
WinCheater

Speciál:
Blitzkrieg Map Pack
Celtic Kings bonusové mapy
Counter-Strike: AWP Bunkers Map
Counter-Strike: Source DE Bora Bunker mapa
DM-Echo mapa pro UT2K4
Doom to Doom 3 Map Converter 1.3
Half-Life 2 DM Ratpadshop mapa
Half-Life 2 DM Store this mapa
Half-Life 2 FilePlanet Map-pack
Half-Life 2 Killspace mapa
Rise of Nations mapy
Stationbeta mapa pro Soldier of Fortune 2
Stronghold MegaMapPack
Stronghold: LOTR
Warcraft 3 Bonus Mapy od Blizzardu

Modifikace:
C&C Generals Imperial Assault Alpha v0.71
C&C Generals Only War Public Beta 1.0
Fraghouse Invasion 4.0 UT2k4
HL2: Hostile Intent

Ovladače:
ATI Catalyst 5.4 Win2kXp
nForce v5.10 - WHQL Official
nForce4 Standalone Drivers 6.39
nVIDIA ForceWare Drivers Win2000/XP 71.84
Sound Blaster Audigy 2
Sound Blaster Audigy 2 - beta
Sound Blaster Live! & Audigy 1 Driver 5.12.01.0286
VIA AC97 5.80c
VIA Hyperion 4in1 drivers 455vp1







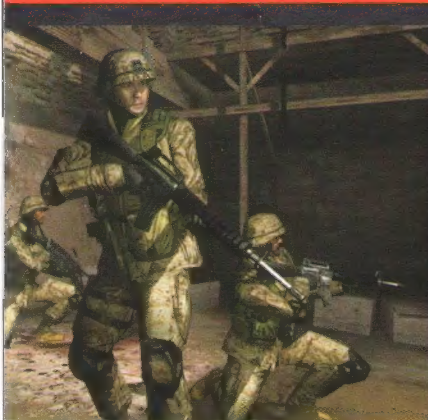
Příští Doupě ve znamení E3

Příští dvojčíslo Doupěte nebude jen ve znamení nových her, ale především **největší světové herní výstavy E3**, která se konala od 17. do 20. května v slunném Los Angeles. Do země zaslíbené hamburgerům jsme se vydali i my, a v novém čísle Doupěte se tak můžete těšit na vyčerpávající E3 speciál. Nebude v něm chybět reportáž z průběhu výstavy, podrobná fotogalerie, informace o nově ohlášených hrách, naše první dojmy z hraní některých skvostů a spousta dalších zajímavostí, včetně výběru nejatraktivnějších hostesek!

E3 nepřinese zlom jen ohlášením řady projektů (jako každý rok, i letos budou odhaleny stovky her), ale především nám dá poprvé možnost porovnat všechny tři **konzole nové generace**. Microsoft, Sony i Nintendo předvedou svá nová želízka a my vám o nich povíme vše podstatné v rozsáhlém tématu, které do příštího čísla připravujeme.

Nemusíte se ale bát, že bychom v době E3 opomenuli nově vycházející herní projekty. Letní Doupě bude znovu až po okraj nabité recenzemi PC i konzolových trháků. Těšit se můžete na podrobný rozbor RPG **Dungeon Lords**, které se po drobném odkladu konečně dočkalo vydání. Více nás ale zajímá jedna z nejlepších konzolových her loňského roku **GTA: San Andreas**, která by se měla objevit ve verzi pro PC. Jak to tak vypadá, o zábavu na letní dny a noci máme s jejím příchodem postaráno. Pokud si naopak rádi vyzkoušíte filmověji pojatý titul, neměl by vám ujít konzolový hit příštího Doupěte – **Star Wars Episode III: Revenge of the Sith**.









Výherci soutěže
Metal Gear Solid 3 z čísla 4/05

Jan Strouha
David Bouček
Ivan Zatloukal
Lubomír Jedlička
Lukáš Janiga
Jan Sedláček
Veronika Sikorová
Vítězslav Prokop
Alexander Kasl
Petr Proucha



Výherci soutěže
Brothers in Arms z čísla 4/05

Tomáš Dvořák
Kamil Veverka
Tomáš Novotný
Petr Kunický
Petr Mruz
Tomáš Skořepa
Božena Loucká
Jakub Kotula
Karel Konečký
Martin Pavlík



SEZNAM INZERENTŮ

VVeškerá autorská práva k časopisu Doupě vykonává vydavatel. Jakékoli užití časopisu nebo jeho části, zejména šíření jeho rozmnoženin, přepracování, přetisk, překlad, zařazení do jiného díla, ať již v tištěné nebo elektronické podobě, je bez souhlasu vydavatele zakázáno. Za obsah jednotlivých příspěvků odpovídají jejich autoři. Redakcí nevyžádané nabídnuté příspěvky se nevracejí. Právní režim vydání nabídnutých autorských děl se řídí autorským zákonem v platném znění a dalšími navazujícími právními předpisy. Zasláním příspěvku uděluje autor souhlas s jeho krácením a nezbytnými redakčními úpravami a pro případ vydání díla uděluje vydavateli svolení vydat jej v tištěné podobě v časopisu Doupě, jakož i v jeho elektronické podobě na webu, popřípadě na CD či v dalších periodických i neperiodických publikacích vydavatelství Computer Press Media, a. s., a to i opakovaně, stejně jako zařazení do monitoringu vybraných distributorů dat, a zároveň tím vyjadřuje souhlas s tím, že po dobu 5 let ode dne uveřejnění příspěvku není oprávněn jej vydat bez předchozího souhlasu vydavatele. Zasláním příspěvku současně autor vyjadřuje souhlas s tím, aby vydavatel tato oprávnění zcela nebo zčásti poskytl třetí osobě. Autorská odměna zahrnuje odměnu za všechna případná uveřejnění díla a bude uhrazena v měsíci následujícím po měsíci uveřejnění díla ve výši dle ceníku vydavatele, do kterého je možné nahlédnout v redakci vydavatele.

nová eXtra Klasika počítačových her

199,- Kč
249,- Sk



Hry IGI 2, Colin 3, ToCA a Ghost Master jsou v prodeji pouze v České republice.

Nejlepší, pečlivě vybrané tituly v češtině!



POZOR, soutěž končí už 20. června 2005!

Pořiď si hru z edice Nová eXtra Klasika a ihned získáš slevu 300,- Kč/Sk * na nákup hry od CD Projektu!

1. cena – Skvělý počítač Comfor s procesorem Intel® Pentium® 4 660 s HT Technologií a hry od CD Projektu na celý rok zdarma
2. cena – Zájezd do Chorvatska (na Makarskou riviéru) pro dvě osoby (ubytování, polopenze, doprava) od cestovní kanceláře Vítkovice Tours
3.–4. cena – Procesory Intel® Pentium® 4 660 s HT Technologií
5. cena – Hry od CD Projektu na půl roku zdarma
6.–15. cena – Filmové hity na DVD Král Artuš, Vesnice a Vymítač ďábla od společnosti Warner Bros
16.–20. cena – Roční předplatné časopisu SCORE s DVD přílohou + tričko SCORE
21.–30. cena – Nová PC hra od CD Projektu

* pro získání slevy je nutné hru elektronicky zaregistrovat na www.cdprojekt.cz

Nová eXtra Klasika je již v prodeji!

Více informací najdete na www.cdprojekt.cz/nxk

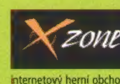
K dostání v sítích prodejen DATART, GLOBUS, JULIUS MEINL, GAME SHOP, JRC, SPAR a TESCO. Na Slovensku v prodejnách NAY a TESCO. Pokud některá z těchto her ve vašem obchodě není, zeptejte se svého prodejce!

Partneři soutěže





www.vitkovicetours.cz
TEL: +420 59 666 40 40



internetový herní obchod
www.xzone.cz

CD PROJEKT





mobilní doupě

Napiš a pošli SMS podle uvedených návodů. Obrázkové SMS a monofonní melodie obdržíš v přijaté SMS. Po objednání barevných obrázků, barevných log, polyfonních melodií, java her a videí obdržíš SMS zprávu, ze které si kliknutím na "Stáhnout" uložíš vybraný produkt do svého telefonu, pokud máš aktivovanou službu WAP. S dotazy ohledně nastavení WAP se obrať na svého operátora.

Cena za barevné obrázky, javahry, barevná a magická loga, audio zvířecí vyzvánění a závodních aut, polyfonních melodií je 50 Kč včetně DPH.
Infolinka 225 398 398 je k dispozici od po-pá od 8:00 do 16:00 nebo pište na support@digitania-as.cz.
Pokytovatelem služby je Digitania CR a.s., V Celnici 10, Praha 1.

obrázky... pošli SMS na 903 10 50 ve tvaru ZKEW XXXXX (XXXXX = kód uvedený pod tvým vybraným obrázkem)



Barevné obrázky si můžeš stáhnout na následující typy telefonů: SonyEricsson T65, T68, T230, T300, T310, Siemens MC60, SL55, C62, Motorola C350, Samsung C100, Sagem MyX5m, Nokia Série 30, Nokia Série 40, Nokia Série 60, Siemens S55, Siemens SX1, Siemens C60, Panasonic GD67, Sagem MyX6, Motorola T720, Panasonic GD87, Motorola V500, V525, Motorola V300, V400, V600, SonyEricsson T610, Z600, P800, P900.

zvuky... pošli SMS na 903 10 50 ve tvaru ZKEA XXXXX (XXXXX = kód uvedený pod tvým vybraným obrázkem)

Porsche Boxster	3118	Tarzan	3100	Alarm	3088	Júúú Húúú	3046
Honda S2000	3115	Mitsubishi Lancer Evo VI	3099	Hokej	3066	Good bye (ženský hlas)	3027
BMW M3	3111	Ford Focus WRC	3096	Časová bomba	3058	Kráva	3010
Audi S1	3110	Peugeot 206 2003 WRC	3095	Dětský pláč	3047	Kočka	3004

Zvuky závodních aut a zvířecí zvuky si můžeš stáhnout na následující typy telefonů: Nokia 6810, 6820, Motorola A760, A835, C380, C385, C450, C550, C650, E398, V300, V500, V600, Sony Ericsson K700, P800, Z1010, Nokia 6170, 6230, LGE-LG6070, Nokia 6630, 7610, 9300.

melodie... pošli SMS na 903 10 50 ve tvaru ZKEP XXXXX (XXXXX = kód uvedený pod tvým vybraným obrázkem)

Superstars		
Aneta Langerová	Letím ke hvězdám	1878
Aneta Langerová	Ironic	2036
Dan Bárta	On My Head	10469
Julián Záhorovský	Láska jenom láska	1879
Martina Balogová	When I Need You	1880
Petr Poláček	Always	1881
Petra Páchová	True Colors	1882
Samer Issa	Busted	10468
Sárka Vaňková	Lásku Dávej	10467
Sarka Vaňková	I'm With You	1883
Sámer Issa	Against All Odds	1884
Standa Dolínek	Killing Me Softly	1885
Superstar	Superstar	1887
Superstar	Hvězdy	1886
Superstars	Veď mě dál	1824
Tom Savka	Every breath you take	1888
Veronika Zaňková	Un-break my heart	1889
České		
Alice Springs	Vrať se mi zpátky	1540
Chinaski a Z. Norisová	Dobrák od kosti	1542
Daniel Landa	Tajemství	1543
Elán	Féro	1564
Rebelové	Šú Šú Šú	1592

Pop		
Avraam Rousso	Amor	1283
Britney Spears	Before The Goodbye	1040
Celine Dion	You and I	10427
Christina Aguilera	Beautiful	1748
Collins & Behnam	U Make The Rules	10378
Dorina	Instant no	10481
Eurythmics	Love is a Stranger	10426
Frankie	Fuck You Right Back	1831
Jamiroquai	Virtual Insanity	10490
K-Maro	Crazy	10473
Michael Gray	The Weekend	10381
Shapeshifters	Back to Basics	10470
The Corrs	Angel	10176
Rap / Hip-Hop		
50 cent	Candy Shop	10380
Akon ft. Styles P.	Locked Up	10140
Baby Bash	Suga Suga	1814
Black Eyed Peas	Let's Get It Started	1903
Gwen Stefani	Hollaback Girl	10485
Jay-Z	Big Pimping	1103
Master Blaster	How Old R U	1229
N.E.R.D.	Maybe	1860
Nelly	El	1066

Notorious B.I.G.	Big Poppa	1108
Snoop Dogg	Loosen Control	1115
Terror Squad	Lean Back	2006
Thalia ft. Fat Joe	I Want You	1244
Rock		
ABS	Miss Perfect	1291
Counting Crows	Accidentally in Love	1976
Darkness	Love is Only a Feeling	1633
Elvis vs. JXL	A Little Less Conversation	1319
Girls Aloud	Life Got Cold	1329
Green Day	American Idiot	1947
Kate Ryan	Libertine	1458
King	L.A. Woman	1524
Lostprophets	Last Summer	2000
Motörhead	Killed by Death	1756
Motörhead	Ace of Spades	1754

Polyfonní melodie si můžeš stáhnout na následující typy telefonů:
Motorola c350, c350M, c350V, T720, Nokia 2650, 3100, 3200, 3300, 3510i/1.0, 5100/1.0, 6100, 6200, 6220, 6610, 6610I/1.0, 6800, 7200, 7210/1.0, 7250, 7250I, 3510, 3220, 5140/2.0, 6170, 6230, 6260, 6600, 6620, 7610, Nokia N-GageQD/1.0, N-Gage/1.0, 3650, 7650/1.0, Sony Ericsson T230/R, T600, K700i, P800, P900, P910i, T300, T310, T610, T610/R201A, T630, Z600, Motorola-E365, Nokia 3650/1.0 UP.Browser/6.2, Panasonic-GAD67, GAD87, Sagem-myX-3, -myX-5m, myX-6/1.0, Samsung-SGH-A800, SGH-E700, SGH-E800, SGH-E820/1.0, SGH-X600, SGH-X600A, SGHC100, SGHC100G, SGHD410, SGHE310/1.0, SGHE600, SGHE710, SGHE810, SGHS100, SGHS300, SGHS300/1.0 UP.Browser/6.2, SGHS300M, SGHV200, SGHX450, Sharp TQ-GX10, TQ-GX10i, TQ-GX10m, TQ-GX10N, TQ-GX20, TQ-GX30, Siemens A55, A55A, A60, C55, C60, CF62, CF62T, M55, MC60, S55, SL55, Sony Ericsson P800/R101 UP.Browser.

www.digifun.cz